

VISIT...

LANZAROTE  
*Caliente*.COM

# Gaike almanach 2002

Na almanachu se podíleli:

Jan Hora, David Holeček, Ivan Kostka, Petr Valášek  
Martin Jurek, Vít Brunner a Jaroslav Jirůse.

Partie připravili a okomentovali členové školy Gaike.  
Předmluvu napsal Jarek Jiruše.  
Sazbu programem T<sub>E</sub>X provedl Vít Brunner.

# Obsah

|                                                          |    |
|----------------------------------------------------------|----|
| Obsah .....                                              | i  |
| Předmluva .....                                          | ii |
| David Holeček vs. Csaba Merö – Davidův komentář .....    | 1  |
| Vladimír Daněk vs. Jarek Jiruše – Jarkův komentář .....  | 8  |
| Martin Kužela vs. Martin Jurek – komentář Martina .....  | 14 |
| Vladimír Daněk vs. Jan Hora – Honzův komentář .....      | 17 |
| Radek Nechanický vs. Jan Hora – komentář Jarka .....     | 25 |
| Vladimír Daněk vs. Vít Brunner – Vítkův komentář .....   | 32 |
| Martin Ciepły vs. Jarek Jiruše – společný komentář ..... | 35 |
| Petr Cipra vs. David Holeček – společný komentář .....   | 44 |

# Předmluva

Škola Gaike byla založena několika českými hráči go na podzim roku 2001. Seskupení tohoto jména již u nás byly, vždy s jiným složením i programem. Současná Gaike vznikla krátce po povýšení Honzy Hory na 5.Dan. Ten se také stal jejím prvním představeným — iemotem. Složení školy se průběžně měnilo. K datu sestavení tohoto almanachu jsou jejími členy kromě iemota ještě David Holeček 4.Dan, Martin Jurek 3.Dan, Vít Brunner 2.Dan a Jarek Jiruše 1.kyu. Novým členem se stal Luděk Šalom 1.kyu.

Cílem školy je vzájemně si pomáhat v hráčském růstu a pochopení hry go. Činnost se sestává ze společných soustředění — „session“ — a vzájemného komentování partií. Soustředění se konají dvakrát až třikrát do roka a rychlejší miniturnaje jsou na nich střídány s lekcemi na rozličná témata. Komentování partií je cyklické a každý komentář je doplněn i zpětným komentářem autora partie. Navíc probíhal v roce 2002 i celoroční turnaj o post iemota.

V první části naleznete komentáře vlastních partií od jednotlivých členů Gaike, všechny se hrály se starou hodnotou komi 5,5. Následují dva společné komentáře: v první ukázce (Cieplý vs. Jiruše) jsou ponechány názory jednotlivých hráčů v diskusi (JH – Jan Hora, DH – David Holeček, PV – Petr Valášek, MJ – Martin Jurek, JJ – Jarek Jiruše), ve druhé ukázce (Cipra vs. Holeček) jsou sladěny do jednotného výsledného pohledu.

Tento almanach je ukázkou komentátorské práce Gaike. Vznikl společnou prací na našich posvátných sessions a doma při úmorných analýzách. Chceme jím přispět do knihovničky každého nadšeného goisty.

Prosinec 2002

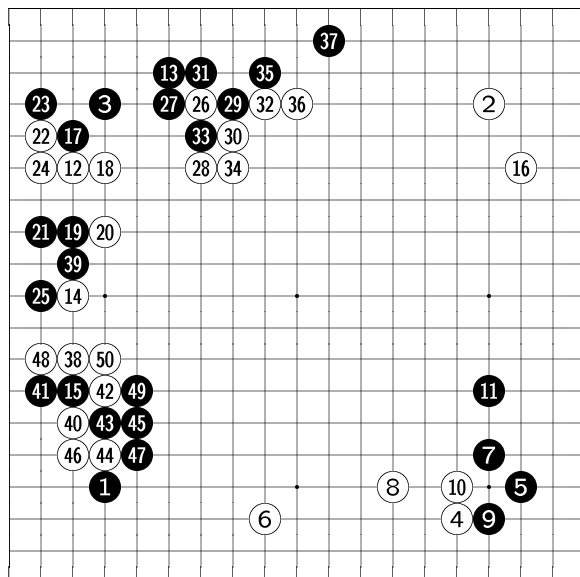
# Komentář Davida Holečka

**Bílý:** David Holeček 4.Dan

**Černý:** Csaba Merö 6.Dan

**Turnaj:** Toyota Tour, Brno, 13. 9. 2002

Bílý vyhrál vzdáním soupeře.



**Diagram 1:** 1-50

3: Černý volí zahajovací formaci ni-ren-sei.

6: Flexibilní pětibodové rozšíření.

7: Alternativou je sevření ve *variantě 1*.

11: Velice pevný tah, připravující invazi mezi bílé 6 a 8. Zároveň znesnadňuje jakékoli akce bílého proti dolnímu pravému rohu.

14: Další flexibilní rozšíření. Kdyby dvoubodové rozšíření na 1 ve *variantě 2*, pak černý nebude hrát na levé straně jako v partii, ale napadne pravou horní hvězdu bílého.

16: Body 15 a 16 jsou miai.

17, 19: Vykonstruovaný útok. Nejprve černý rozšířil území v rohu na 17, potom udeřil na slabinu bílého 19.

21: Trochu nečekaný tah, obvyklé by bylo natažení na 1 ve *variantě 3*.

24: Důležité pro úspěšný protiútok.

26: Bílý posiluje svou skupinu tím, že vyvíjí tlak na černý roh. Zároveň čeká na příležitost vrátit se na levou stranu.

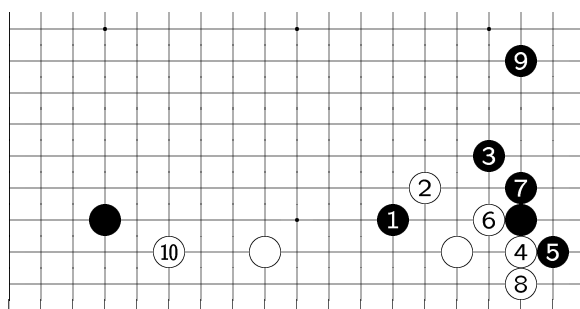
29: Tesuji sevřením.

34: Velice pevné. Bílý má rozsáhlý vliv, ale černý vede na území.

37: Černý předchází ohnutí bílého na 2 ve *variantě 4*, po kterém je invaze do horního pravého rohu obtížná.

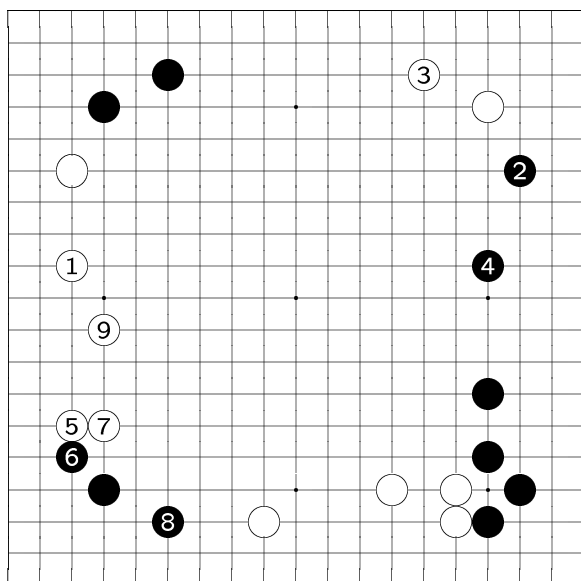
38: Bílý musí zúročit vliv útokem.

48: Čtyři černé kameny vlevo uprostřed jsou úspěšně izolovány, bílý může využít svůj vliv k jejich naházení.



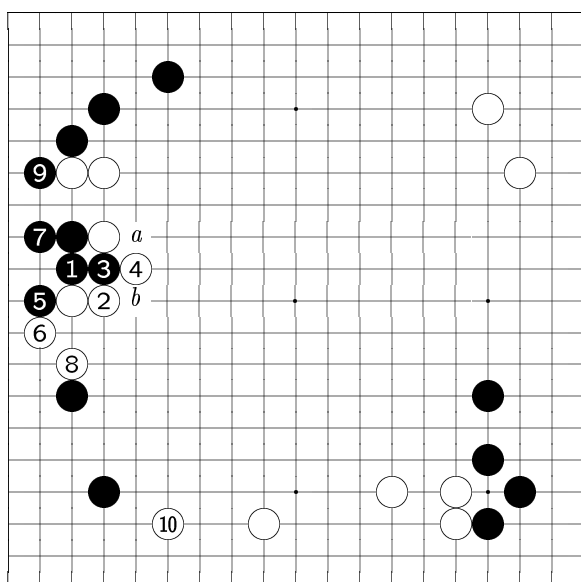
**Varianta 1** k tahu 7

Bílý může použít tahy v sekvenci 2–10.



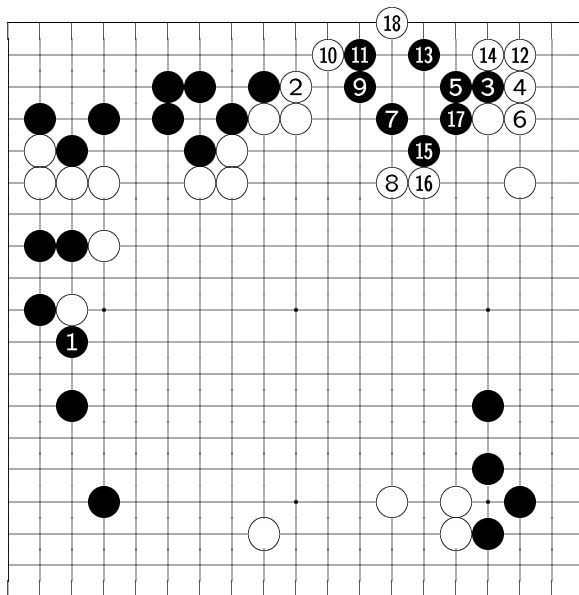
### Variant 2 k tahu 14

Po bílého 5 zůstává na levé straně příliš velká mezera, kterou musí bílý pokrýt tahem 9.



### Variant 3 k tahu 21

Útok černého úspěš. Přestože bílý může napadnout na 10, jeho slabiny A a B jsou rozhodující. Nejstandardnějším pokračováním po černém 1 je bílého 3, černého 5, bílého 2 a černého 6 — to je rozumný výsledek pro obě strany.



Varianta 4 k tahu 37

Když černý kryje levou stranu na 1, pak jeho invaze na 3 je riskantní. Například v sekvenci do tahu 18, nezískal černý potřebný prostor pro dvě oči.

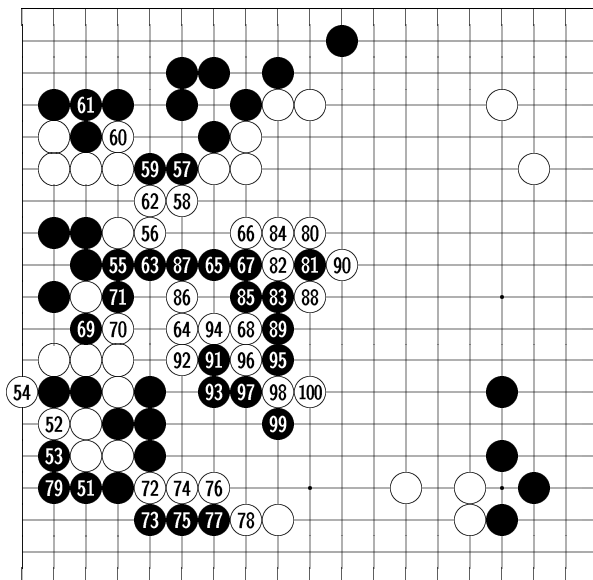


Diagram 2: 51-100

64: Podstatné je, aby bílý nebyl uzavřen. Kdyby hrál klobouk 1 ve *variantě 5*, pak černý 2 a bílý je uzavřen.

68: Útočný tah, který se zaměřuje na slabinu černého mezi kameny 63 a 65. Zároveň připravuje zajetí čtyř černých kamenů ve velkém měřítku.

69: Zdánlivě pomalý tah, ale černý kryje zmiňovanou slabinu a zároveň usiluje o oči na straně. Přesto však bylo lepší postupovat dle *varianty 6*.

72: Velké a v tempu.

77: Po tomto tahu ztrácí černý automaticky tempo, ale získá velký roh bez aji a naopak jeho čtyři kameny ve středu přinášejí spoustu špatného aji. Kdyby nyní černý opustil roh, pak bílý získá v tempu buď zajetí kamene 53 nebo ohnutí

na 77.

79: Spojení je nutné, jinak bílý stříhne a zajme.

80: Důležitý bod. Srovnejte s *variantou 6*.

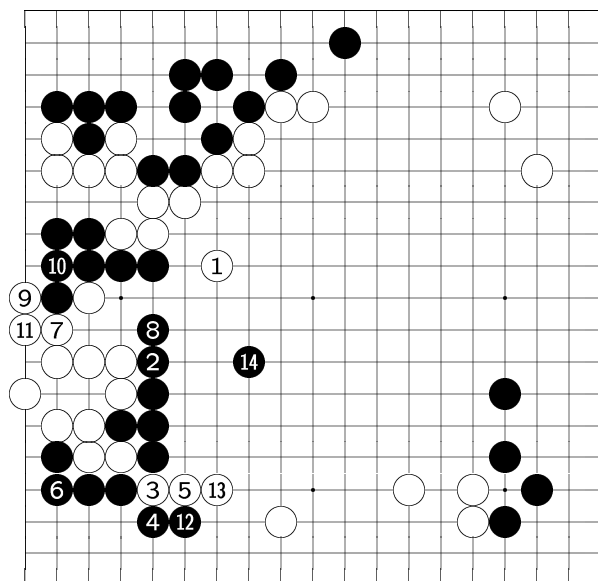
81: Na bílého 80 nemá černý jednoduchou odpověď. Kosumi na 83 se zdá pomalé stejně jako natažení na 82. Vzhledem k následnému vývoji by však bylo nejrozumnější.

82: Bílý směřuje k vynucenému ponnuki, což je ovšem dost riskantní strategie.

90: Získání ponnuki bylo velice lákavé, ale riskantní.

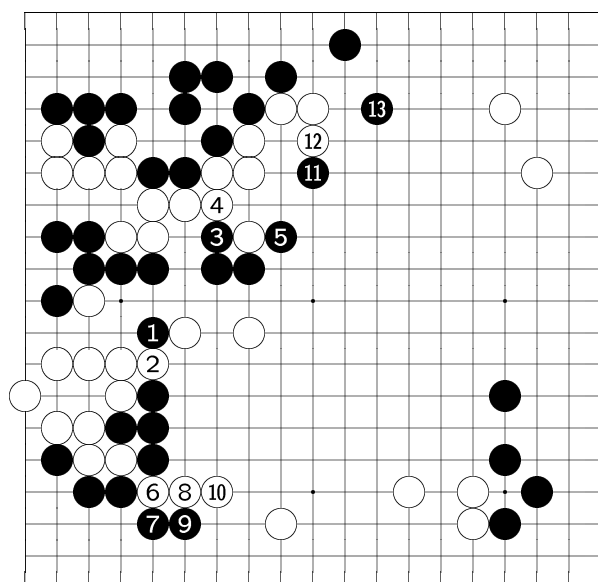
98: Dobré načasování.





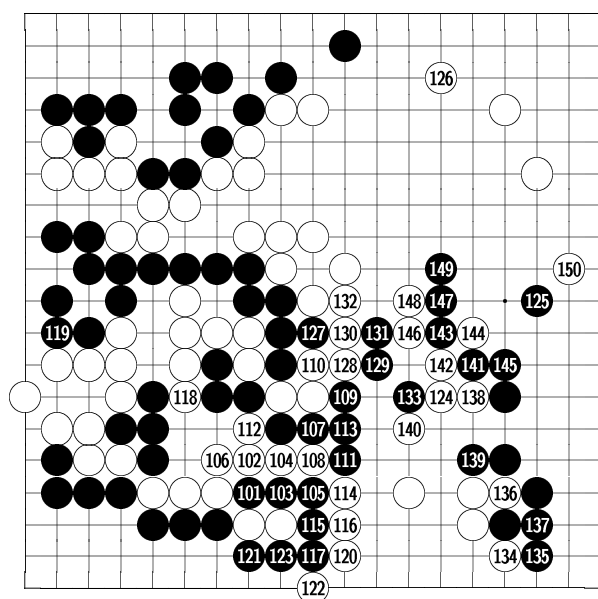
### Variant 5 k tahu 64

Střih na 3 není velká hrozba, protože spojení 6 i 8 jsou sente proti bílé skupině vlevo.



### Variant 6 k tahu 69

Černý propásl příležitost pokrýt střih na 1 a pak dostat svou skupinu do středu na 3 a 5. To by bílému připravilo nejeden problém. Potřeboval by jak stříhnout na 6, tak posílit na 13.

**Diagram 3:** 101-150

101: Kdyby spojení na 1 ve *variantě 7*, pak bude černý zajat celý.

102–118: Vynucená sekvence. Bílý definitivně zajal 7 černých kamenů.

119: Černý končí neúspěšně, jelikož nemá čas ohrožit bílé kameny na dolní straně a musí ožít na 119.

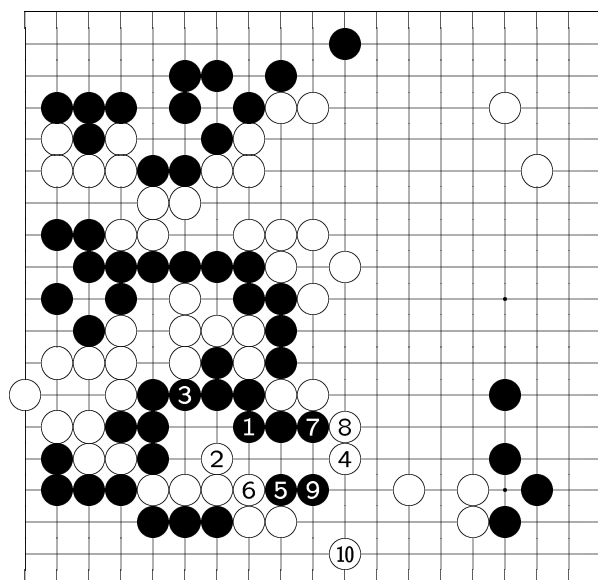
124: Nejlepší obrana je útok. To potvrzuje bílý útokem proti pěti černým kamenům ve středu.

135: Černý měl připojit své kameny ve středu na 142.

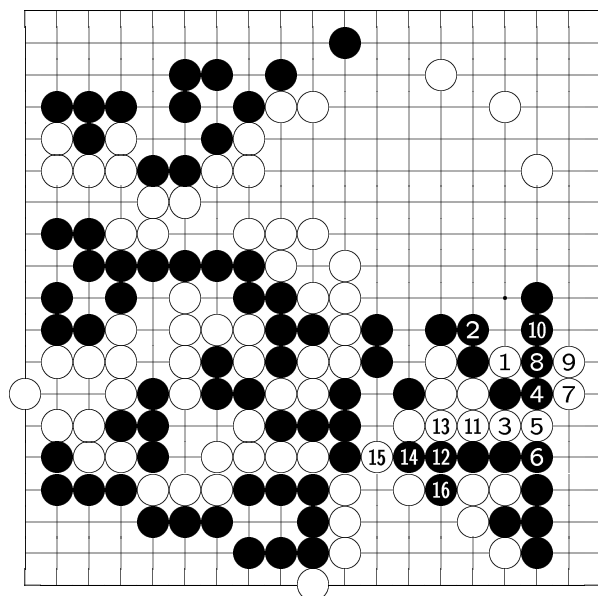
138: Odděluje černého kameny.

141: Zahajuje koncovku, neboť černý se tímto tahem rozhodl nezachránit své kameny ve středu.

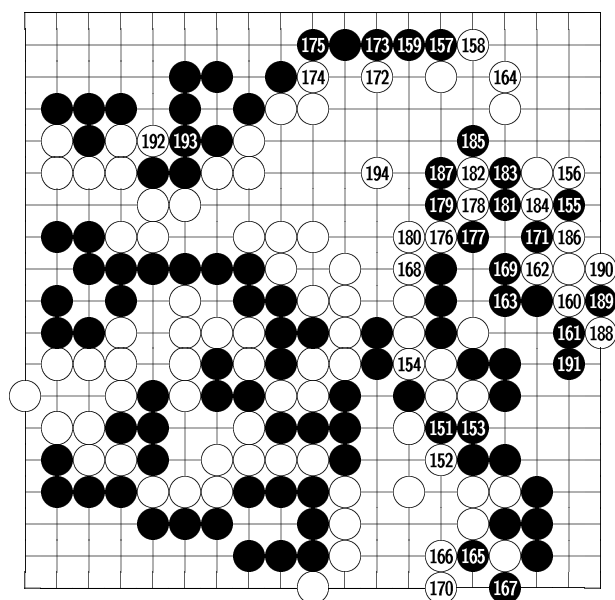
144: Stříh na jistotu. Kdyby druhý stříh na 1 ve *variantě 8*, pak se černý spojí na 6 a následuje boj.

**Varianta 7** k tahu 101

Bílý vymění 2 za 3 a chytí černého keimou na 4.

**Varianta 8** k tahu 144

Výsledek v této variantě je přinejmenším velice riskantní pro bílého, který jinak vede.

**Diagram 4:** 151-194

164: Spojení na 165 by bylo větší.

168: Zajímavý bod, ale jeho zahrání přináší komplikace. Od černého tedy bylo zkušené jej neodehrát v tempu.

169: Správné.

170: Tento sestup je sice za 7 bodů v opačném sente nebo za 14 bodů v gote, ale černého 171 je větší — 12 bodů v sente nebo 24 v gote.

173: Na 184 je rovněž možné.

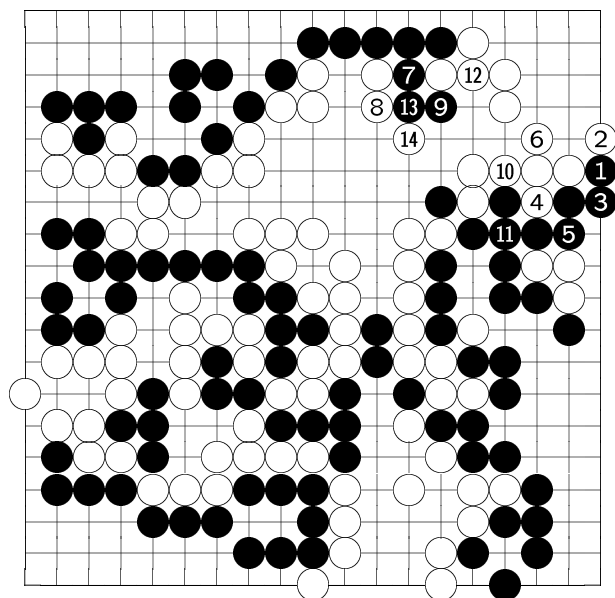
178: Toto dvojité hane je pokračováním tahu 168.

183: Korektní hra je na 1 ve *variantě 9*.

185: Chyba, černý výměnou ztratí téměř 10 bodů oproti spojení na 186.

189: Tesuji na první lince přinášející černému 2–3 body.

194: Bílý vede o cca 13 bodů. Konec zápisu, černý nakonec vzdal.



### Varianta 9 k tahu 183

Bílý by dopadl téměř o 10 bodů hůře než v partii. Skóre partie by zůstalo jen 3,5 bodu ve prospěch bílého.

Jedná se o mou životní partii proti hráči z první evropské desítky. Hrál jsem dobře ve všech fázích hry, neudělal jsem žádnou větší chybu a naopak jsem korektně trestal chyby soupeře. Cením si zejména toho, že jsem byl schopen odrazit územní strategii soupeře a že jsem se nevyhýbal aktivní koncovce.

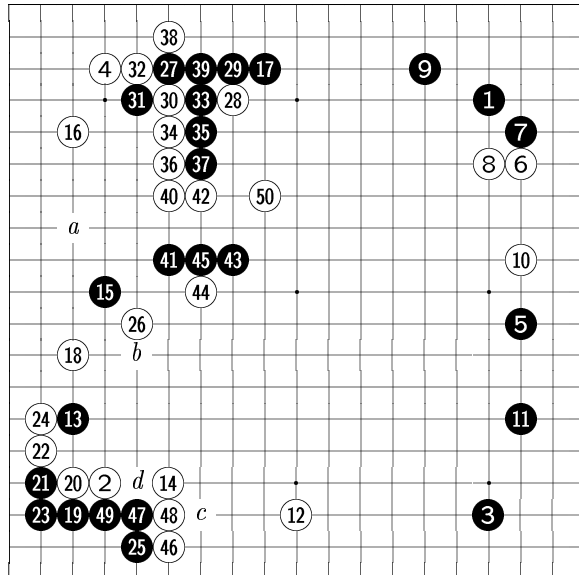
# Komentář Jarka Jiruše

**Bílý:** Vladimír Daněk 6.Dan

**Černý:** Jarek Jiruše 1.Kyu

**Turnaj:** Karlovy Vary, 15. 12. 2002

Bílý vyhrál vzdáním soupeře.



**Diagram 1:** 1-50

1: Na tuto partii budu asi ještě dlouho vzpomínat. Málokdy se totiž člověku stane, aby hrál v rovné partii se soupeřem o šest tříd silnějším. Mohl jsem volit mezi dvěma přístupy: vyzkoušet si něco (ať mi mistr republiky ukáže, jak se má to či ono hrát) anebo hrát bez experimentů co nejlépe a otestovat si tak svoje schopnosti. Rozhodl jsem se téměř okamžitě pro druhou cestu, hrál pomalu a snažil se.

6: Vláda zvolil brzkou invazi, i když obvyklejší je nejprve obsazovat velké body na horní či spodní straně. Odpověděl jsem co nejjistějšími tahy 7–11, které jsou snad až příliš nenáročné, ale chtěl jsem se v první části partie držet pokud možno při zemi a nepouštět se do ambiciózních či složitých manévřů, při kterých by precizní soupeř využil každou chybičku. Mým

cílem bylo hrát jednoduše, volit jednoznačná joseki, zdálky se vyhýbat komplikacím a tak se dožít střední hry v hratelné pozici.

9: O trochu lepší bylo asi hrát na čtvrtou linku. Při partii se mi to ovšem tolik nelíbilo, protože bych se cítil zavázán se dále rozvíjet po horní straně. Proto jsem zvolil nízký tah.

11: Hodně ploché. Přirozené bylo vyskočit a budovat moyo (*varianta 1*). Ale bílý by mohl jít do boje druhou invazí, byť na ni má černý silnou odpověď (*varianta 2*), která by ještě více vynikla, kdyby byl kámen 9 na čtvrté lince. Ale jak už jsem se zmínil, nechtěl jsem připouštět možnosti bojů v rané fázi partie.

17: Tohle Vládu překvapilo, počítal s posílením dvoukamenné skupiny vlevo tahem na A, i když mi po partii potvrdil, že můj tah má taky leccos do sebe.

19: Lámal jsem si hlavu, zda by nešlo nejprve přitlačit na invazní kámen (buď kosumi nebo keima) a pak teprve skočit do rohu, což by mi přineslo jednu výhodnou výměnu na levé straně navíc (*varianta 3*). Potíž je ale v tom, že bílý by to s radostí ignoroval, zajistil si roh a já bych skončil překoncentrovaný (*varianta 4*). Keima je trochu lepší než kosumi (*varianta 5*), ale pořád nic moc.

26: Jinak by byla keima na B velmi nepříjemná.

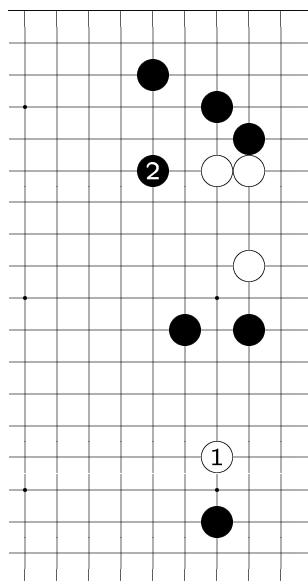
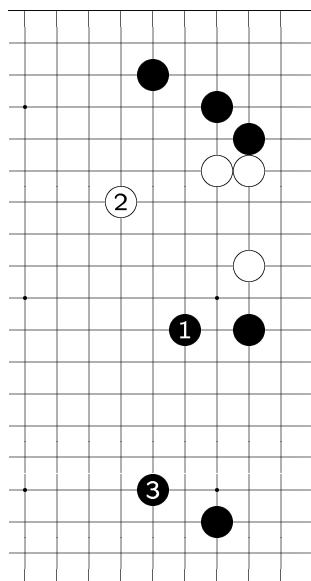
31: Černý se snaží oponovat záměrům soupeře a udávat hře svůj vlastní směr. Tímto tahem dávám bílému docela dost bodů v rohu (tah 38 bude mít v tempu) výměnou za vliv uprostřed horní strany. S kamenem na levé straně utíkám až těsně před hrozícím obklíčením tahem 41.

Nemusel jsem se ovšem tak vehementně hrnout proti proudu, ale hrát standardně podle *varianty 6*. Bílého plán totiž není až tak silný, neboť se snaží obklíčit černý kámen na hvězdě v příliš velkém měřítku. Neměl bych mít problémy s ním utéct.

43: Pozice je vyrovnaná.

46: Nesmí připustit, aby se černý nedostal k tahu na C.

49: Protáhnout se ještě výše na D černému stejně neuteče a bílý se musí mít před možnými střihy na pozoru.

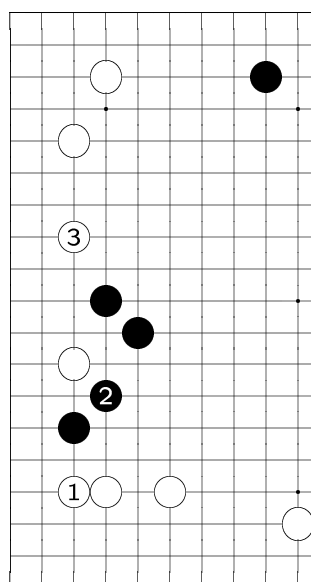
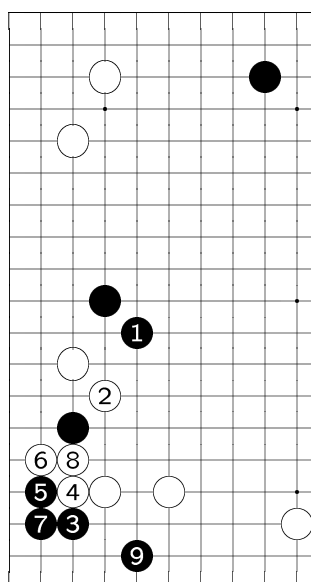


**Variant 1** k tahu 11 (obrázek vlevo)

Standardní plán.

**Variant 2** k tahu 2 ve Variantě 1 (obrázek vpravo)

Černý má iniciativu.

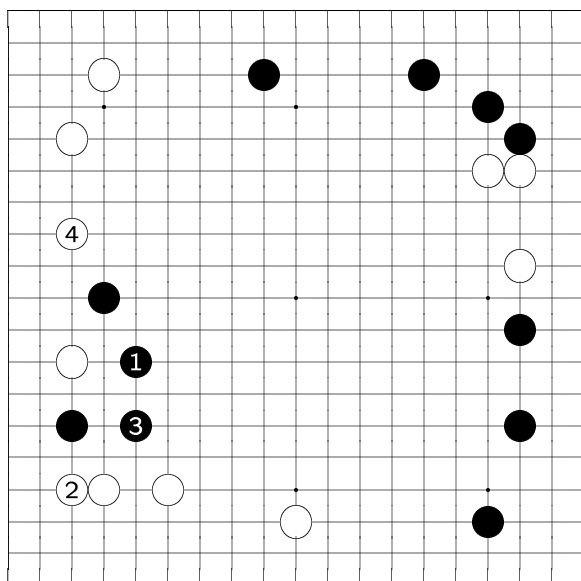


**Variant 3** k tahu 19 (obrázek vlevo)

Dobré pro černého.

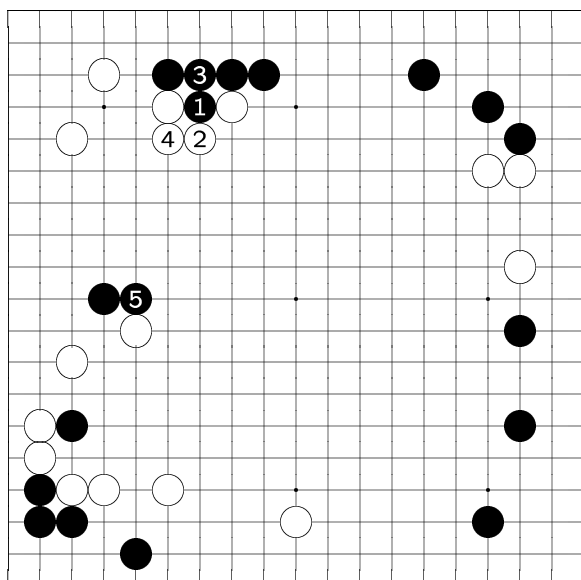
**Variant 4** k tahu 2 ve Variantě 3 (obrázek vpravo)

Černý je překoncentrován.



### Variant 5 k tahu 19

Koňský skok je v prvním tahu lepší, ale černý je stále překonzentrován.



### Variant 6 k tahu 31

Obvyklejší pokračování. Černý stojí velmi dobře.

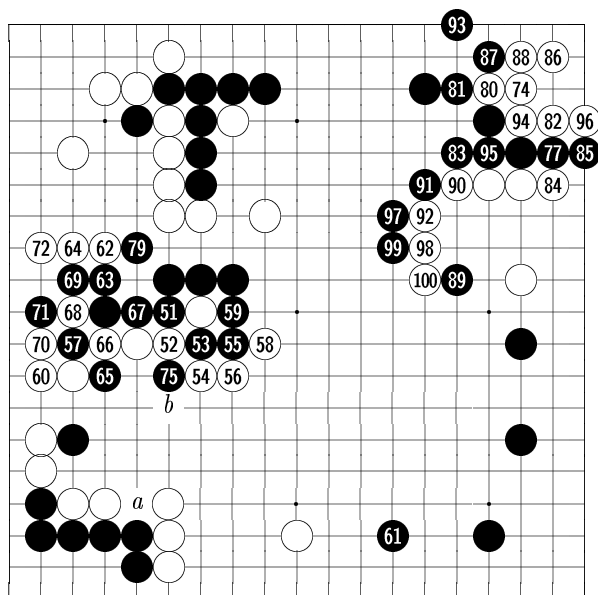


Diagram 2: 51-100

73, 78 na 57,

76 na 68

61: Tento a následující tah jsou miai. Vláda se po partii divil, že je partie vyrovnaná, přestože černý spotřeboval tolik tahů na tvorbu jednoho oka skupiny vlevo uprostřed. Je to dáno očividně geniální strategií černého, jak laskavý čtenář zajisté uzná, při vší skromnosti :-)

62: Stříhat nemělo samozřejmě smysl, jak ilustruje *varianta 7*.

72: Předchozí tah hodnotil soupeř jako „neobyčejně drzý“ a reagoval takto klidným a asi i nejlepším tahem, neboť jinak by černý měl při boji o ko spoustu lokálních hrozeb, jak ukazuje *varianta 8*.

77: Lepší hrozbou bylo A.

78: Malá chyba: měl hrát na B.

79: Škoda. Zde jsem propásl možnost nadějněho stříhu (viz *varianta 9*).

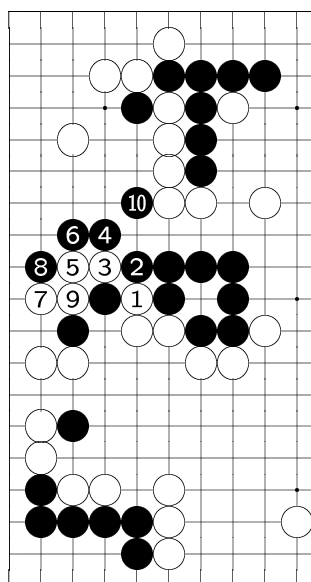
83: Krýt stříh je nutné.

89: Hezky vyhlížející útočný tah, ale bílý z toho pěkně vybruslí. Snad tu šlo hrát i silněji, ale já jsem nic nenašel.

90: Vodou na mlýn černého by bylo protahovat se skrz na hvězdu — černý by si jen budoval moyo (*varianta 10*).

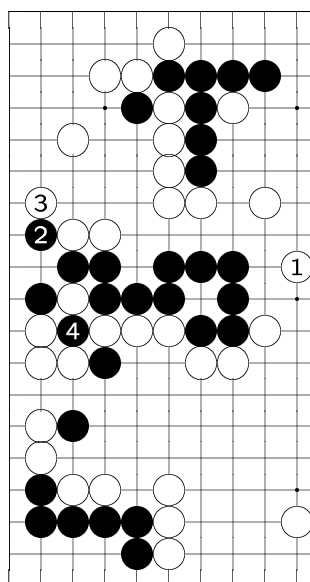
93: Aby se mohl dvojitě ohnout, donutí nejprve bílého k zaplnění možných stříhů.

99: A tady jsem to přepísknul. Mělo být tvrdé spojení! (*varianta 11*).



Variant 7 k tahu 62 (obrázek vlevo)

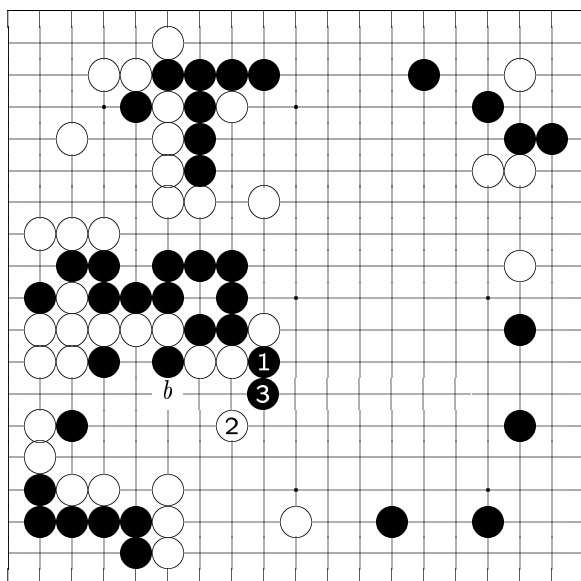
Stříh by byl násilný a jenom by pomohl černému.



Variant 8 k tahu 72 (obrázek vpravo)

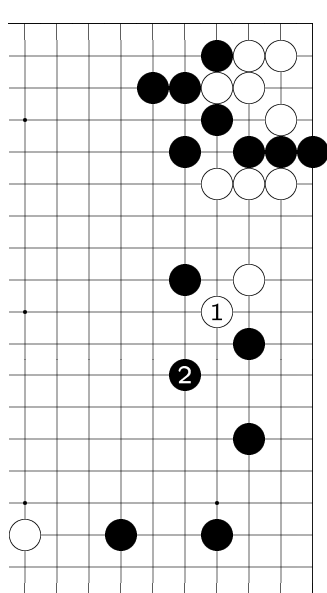
Bílá pozice má mnoho slabin a stříhů, takže černý by měl ožít.





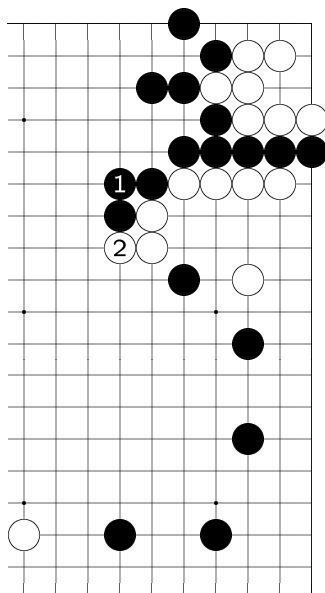
**Variant 9** k tahu 79

Dobrá šance pro černého, jak naklonit partii ve svůj prospěch. Zde je také vidět, proč měl být kámen 78 v partii na B.



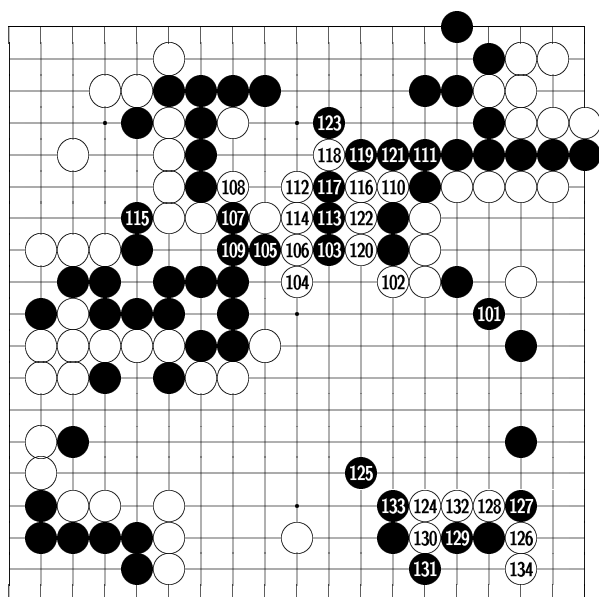
**Variant 10** k tahu 90 (obrázek vlevo)

Super pro černého. Útokem si buduje moyo.



**Variant 11** k tahu 99 (obrázek vpravo)

Je nutné hrát takto.



**Diagram 3:** 101-134

104: Od tohoto tahu bílý výrazně zpomalil svou hru a pečlivě promýšlel, jak využít slabinky černého, což se mu podařilo.

115: Vyrábí druhé oko nepřímo — kdyby je bílý píchnul, připraví se o svobodu a ztratí pět kamenů.

116: Semeai teď vychází o svobodu pro bílého. Přesto jsem do něj musel jít, abych si přehradil území na horní straně.

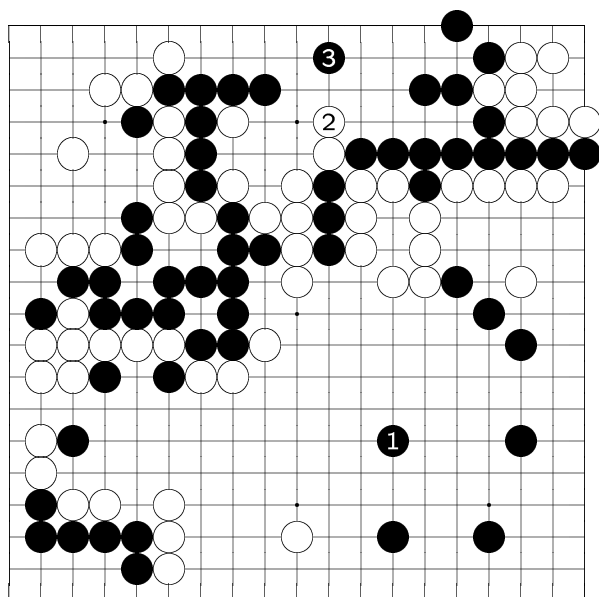
123: Třetí chyba: tento tah už nebyl nutný a soupeř jej může ignorovat. Měl jsem zahrát velký tah vpravo dole (*varianta 12*).

125: Musí se pokusit redukovat kámen chytit, což už je jenom poslední pokus před vzdáním se.

134: Černý vzdal.

Prvních osm desítek tahů se jednalo o celkem vyrovnanou partii, v 79. tahu jsem nevyužil možnost stříhem zkomplikovat soupeři život, v 99. tahu připustil slabinu, která mě přivedla do nevýhody a nakonec ve 123. tahu ztratil tempo k obraně územní základny.

Tato partie byla pro mě velkým povzbuzením. Dlouhu jsem totiž v go stagnoval a hrát docela slušně proti našemu přednímu hráči mi opět dodalo elán.



**Varianta 12** k tahu 123

Pozice by ještě byla hratelná, i když bílý už by vedl na body, nehledě k možným nepříjemným pokusům o invaze vpravo dole.

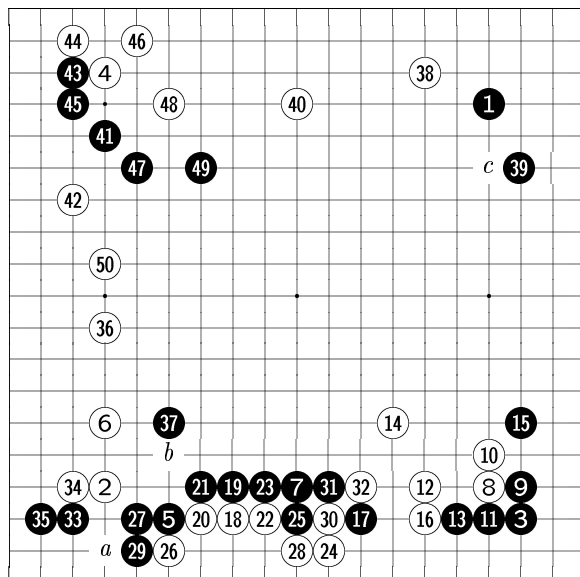
# Komentář Martina Jurka

**Bílý:** Martin Kužela 4.Dan

**Černý:** Martin Jurek 2.Dan

**Turnaj:** Mikulov, 29. 9. 2002

Černý vyhrál.



**Diagram 1:** 1-50

8: Tah sem se mi moc nelíbí. Je to tu docela malé a černý tu stejně nemá efektivní pokračování.

17: Neefektivní tah. Mělo být A a B.

18: Zvláštní tah a nemyslím, že dobrý. Pokud to tu černý uzavře a oddělí bílou skupinu od té nad san-sanem, tak je bílý určitě v nevýhodě.

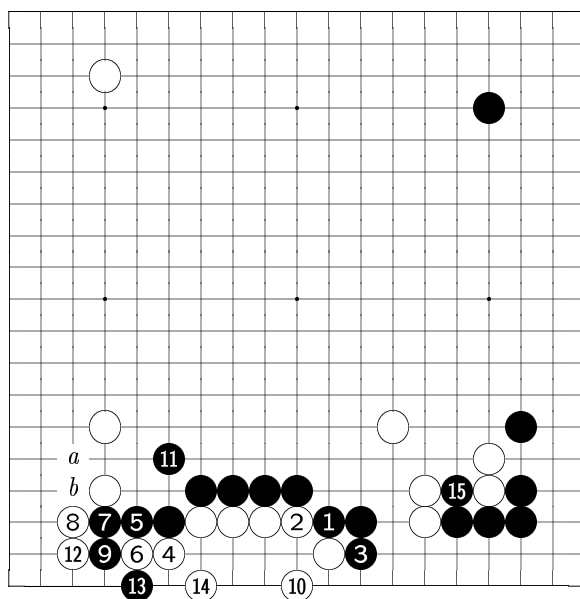
23: Sestoupení na 25 bohužel nefunguje.

25: Nelíbí se mi, 30 by dopadlo lépe (viz *varianta 1*).

32: Docela pěkné pro bílého.

37: Zvláštní jistící tah, lepší klasicky na B.

39: Trochu lepší na C.



**Variant 1** k tahu 25

Silnější než v partii, bod A je pořád velká slabina, možná by bílý kryl na B.

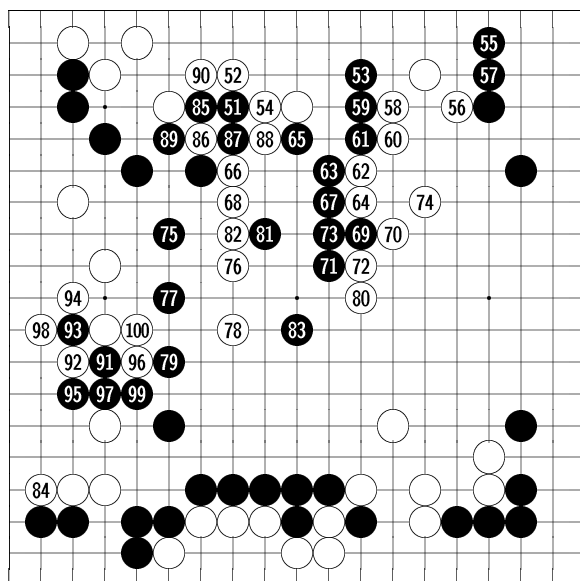


Diagram 2: 51-100

53: Tah 51 mi tu teď je dočista k ničemu a tedy nebyl správně. Připravil mě o docela dost aji. . .

54: . . . ale asi byl správně protože soupeř zahrál tento divný tah. O hodně lepší je přikrýt na 59. Tady podle mě nic nehrozí.

55: Docela silný tah, ale vzhledem ke slabé skupině vlevo nahoře mělo být vyskočení.

57: Jelikož bílý chtěl hrát *variantu 2* tak je toto asi nejlepší tah.

74: Trochu bojácné a jestli je černý ve variantě mrtvý, a já myslím že je, pak měl bílý hrát na 75 (viz *varianta 3*).

76: Efektivnější dělení by bylo na 77 (viz *varianta 4*).

78: Mělo být hned na 80.

79: Tato výměna oslabila bílého stranu.

81: Bylo hráno, aby nebyl 88 v tempu.

84: Kdyby nebyla výměna 78, 79, tak by už bílý mohl kolonizovat pravou stranu.

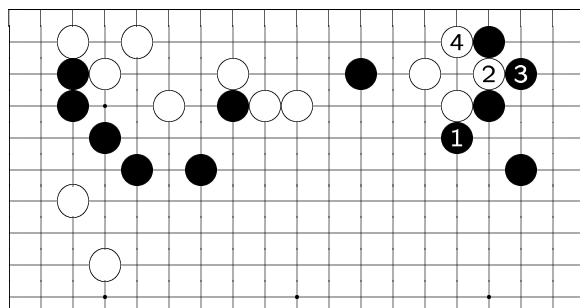
85: Špatně.

96: Mělo být 101.

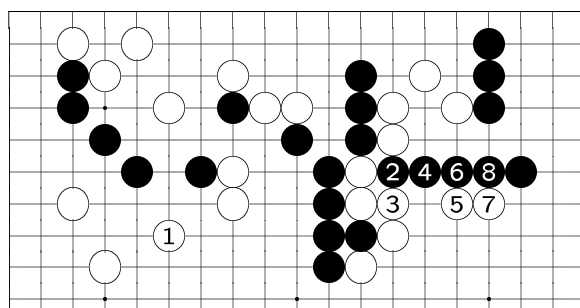
99: Taky mělo být 101.

100: Znovu mělo být 101. Černá skupina totiž už není mrtvá, v čemž jí paradoxně pomohla výměna 85-87.

Tato partie byla od začátku velkou bitvou a bitvou zůstala skoro až do konce. Oba hráči, ačkoli občas dělali menší i větší chyby, se snažili a hráli docela pěkně. Nakonec však díky nápaditější hře a také díky jistému zaváhání bílého vyhrál černý, který si tím zajistil své první druhé místo na velkém turnaji.

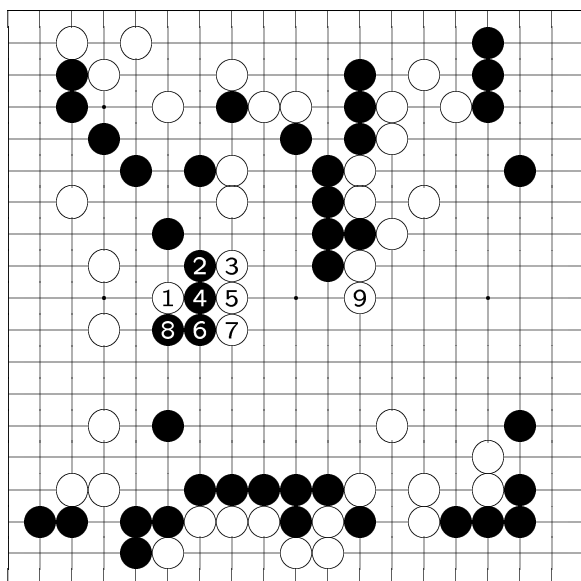


Variant 2 k tahu 57



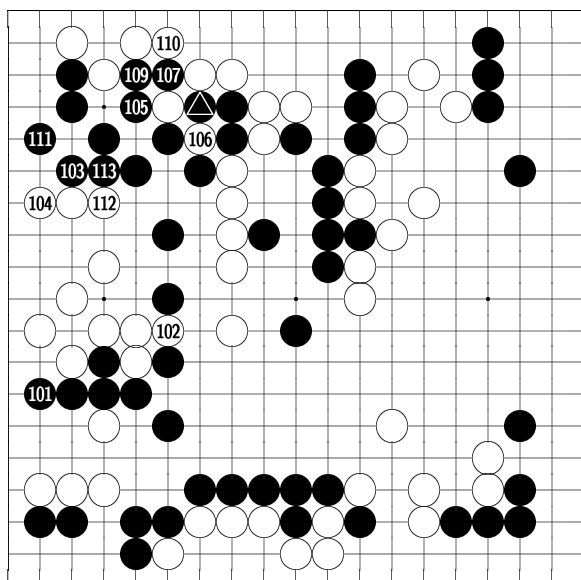
Variant 3 k tahu 74

Tato výměna je pro bílého celkem příjemná.



**Varianta 4** k tahu 76

Útok vypadá lépe.



**Diagram 3:** 101-113

108 na 

113: Zdá se mi, že to tu zmrtvit nešlo, navíc jsem to v partii ještě docela dlouho počítal. Po této sekvenci černý jasně vede a je rád.

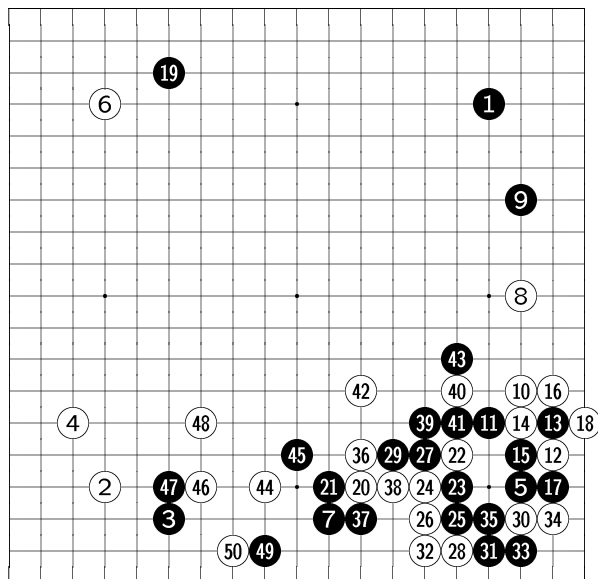
# Komentář Honzy Hory

**Bílý:** Vladimír Daněk 6.Dan

**Černý:** Jan Hora 5.Dan

**Turnaj:** Pardubice, 14. 7. 2002

Bílý vyhrál na čas.



**Diagram 1:** 1-50

7: Malé čínské fuseki.

11: Černý má pro tento tah i jiné volby (viz *varianty 1-3*).

13: I zde se nabízí jiná možnost (viz *varianta 4*).

19: Spodní strana vyžaduje ještě jeden tah na pokrytí (viz *varianta 5*).

22: Vital point je o linku níž (viz *varianta 6*).

29: Dobrý výsledek dává černému *varianta 7*.

30: Pěkné tesuji.

31: Černýse též mohl rozhodnout pro uzavření bílého (*varianta 8*).

32: Střih nefunguje (*varianta 9*).

34: Pěkně načasovaná zkouška.

35: Bezpečná odpověď, hra pod 34 nechává v rohu příliš aji (viz *varianta 10*).

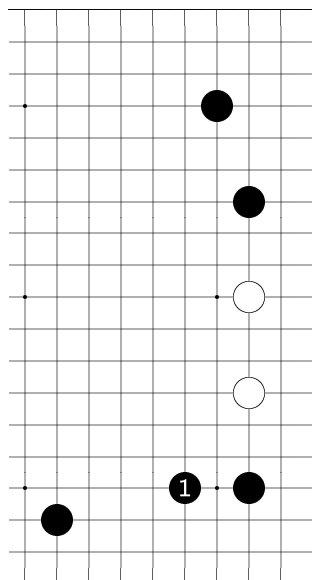
37-38: Špatná výměna pro černého, ubírá totiž důležitou svobodu (viz *varianta 11*).

39: Toto je nyní nutné kvůli výměně 37-38 (viz *varianta 12*).

42: Srovnejte výsledek s *variantou 11*, kde si černý odpustil výměnu 37-38.

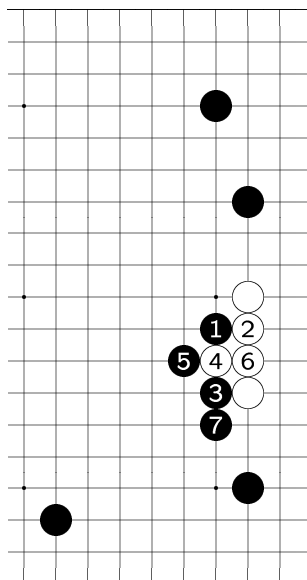
43: Sice zabraňuje uzavření rohové skupiny, ale dává bílému šanci zahrát pěkné sevření 44, černý měl raději postupovat podle *varianty 13*.

48: Vypadá sice jako pěkný, lehký tah, ale měl být o linku níže.



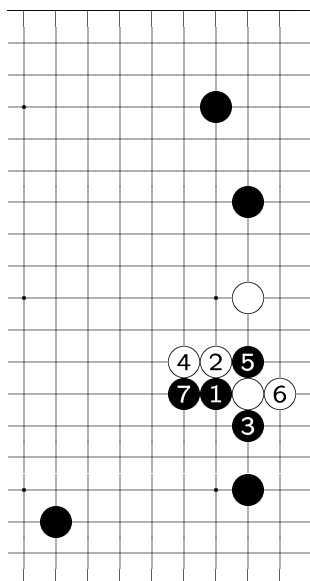
**Variant 1** k tahu 11 (obrázek vlevo)

Toto je jistě dobrý tah, ale málo aktivní. Hra ve *variantách 2 a 3* ukazuje ambicióznější hru černého.



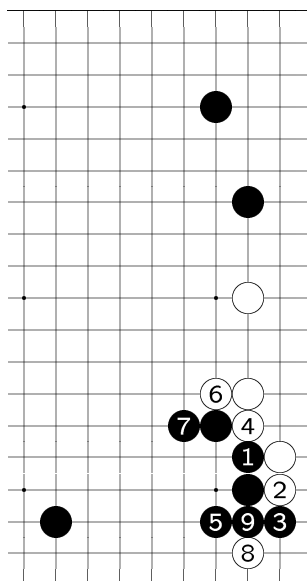
**Variant 2** k tahu 11 (obrázek vpravo)

Černý si buduje veliké moyo.



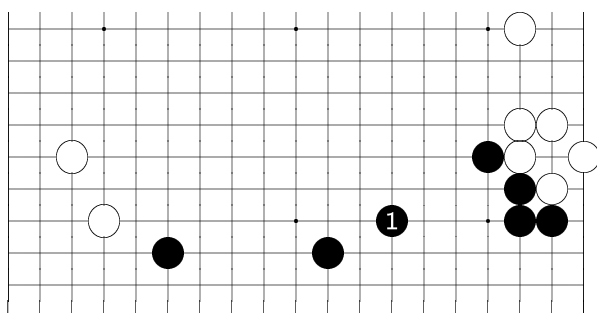
**Variant 3** k tahu 11 (obrázek vlevo)

Černý si opět buduje moyo.



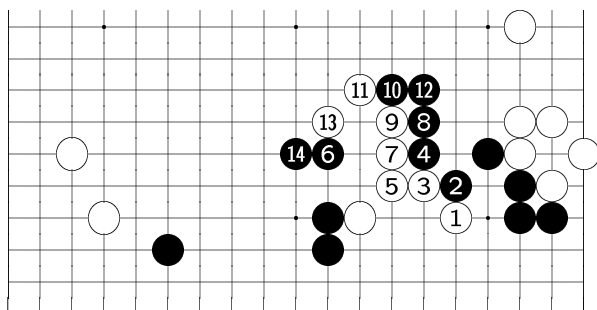
**Variant 4** k tahu 13 (obrázek vpravo)

Toto je jiná hratelná možnost.



**Variant 5** k tahu 19

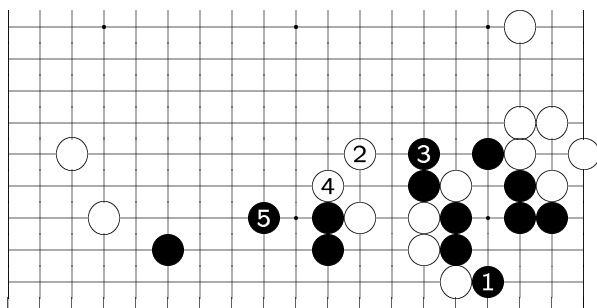
Toto je standardní (lze hrát i jednobodový skok nad 7 a podobné tahy).



**Variant 6** k tahu 22

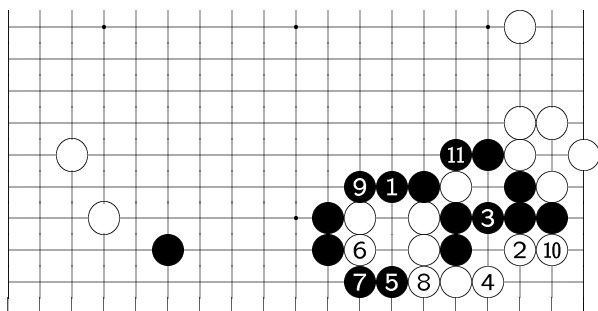
3: Černý má špatný tvar a navíc není zcela zabezpečený.

14: Jedno z možných pokračování.



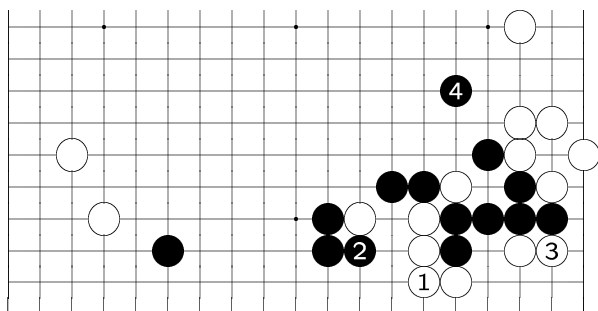
**Variant 7** k tahu 29

Bílý nemá základnu, zatímco černý uhájil velký roh a stihl i posílit tahem 5 skupinu na spodní straně.

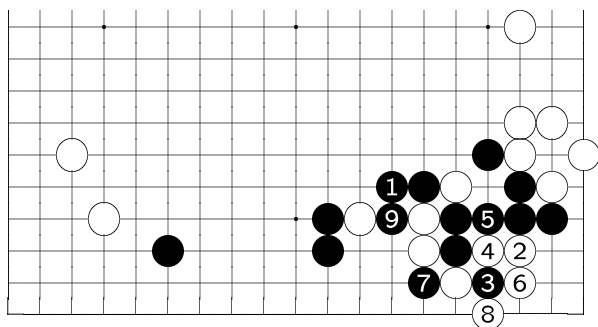


**Variant 8** k tahu 29

Tah 4 Lze hrát i na 8 (viz *varianta 8.1*).

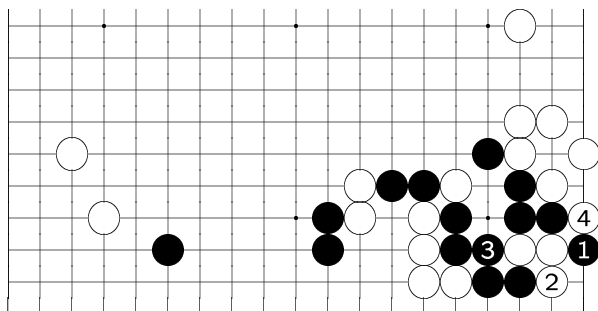


**Variant 8.1** k tahu 4 ve Variantě 8



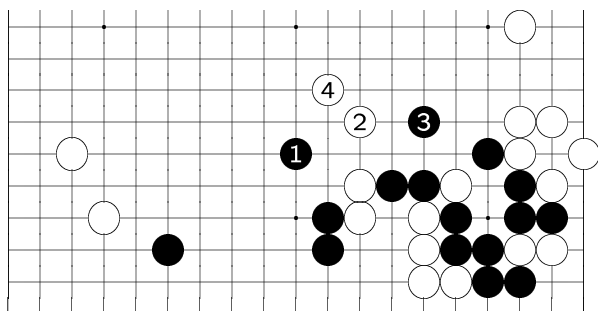
**Variant 9** k tahu 29

Černý získal vliv a bílý roh není ještě bezpodmínečně živý.



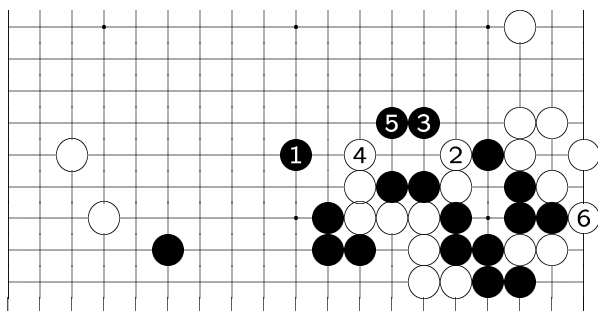
**Variant 10** k tahu 34

Bílý může později touto sekvencí připravit černého (přes kó) o roh a tím i o oči.



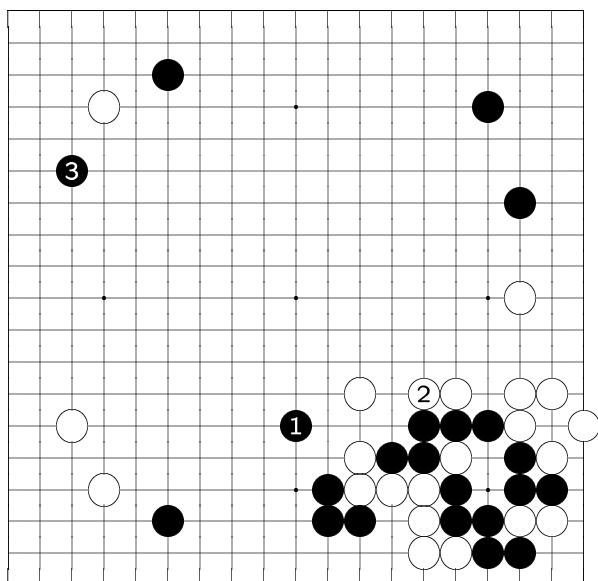
**Variant 11** k tahu 37





**Variant 12** k tahu 39

Takto bude černý roh zajat.



**Variant 13** k tahu 43

I když bílý černého uzavřel v rohu, černý je spokojený, že se dostal k pěknému sevření hvězdy.

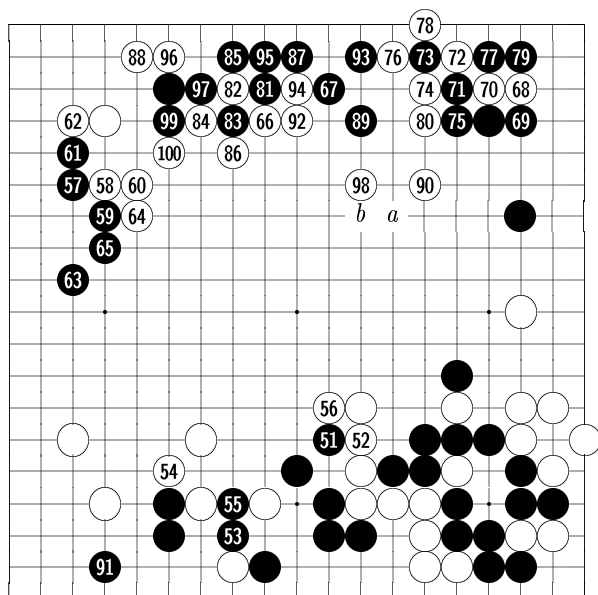


Diagram 2: 51-100

53: Umožňuje černému podpojení. *Varianta 14* ukazuje snahu bílého o rozdělení.

57: Pozice je nyní téměř vyrovnaná — bílý je spokojený se zabezpečením své dolní skupiny a vytvořením určitého vlivu, černého naopak trápí aji spodní skupiny, ale to je kompenzováno získáním tempa k důležitému sevření.

58: Preferoval bych přiložení na 99.

61: Lepší je asi hra z *varianty 15*.

63: Nerozhodný tah. Měl být zahrán o linku výš, případně o linku dál (ogeima). Černý se tímto tahem snažil zneutralizovat vliv bílého (možná je hra o průsečík výše lepší).

67: Černý měl raději volit poklidný průběh, viz *varianta 16*.

68: Pohotovému.

69: Bloknutí ze špatné strany — správně je *va-*

*rianta 17*.

73: Nyní je již dvojité hane jedinou cestou.

80: Ve srovnání s *variantou 17* se role poněkud obrátily.

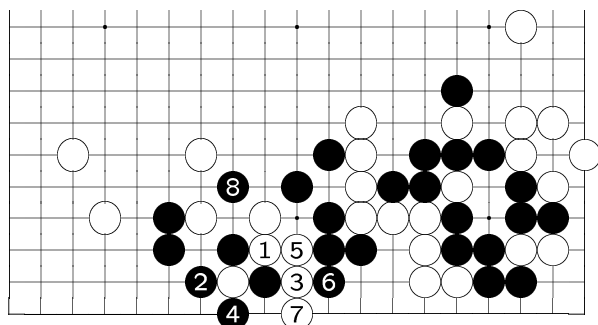
87: Černý se podpožil a téměř i stabilizoval — nyní je v mírném vedení.

91: Sám o sobě velký tah, ale mimo centrum dění, které je na horní straně. Například jednobodový skok od 89 je multifunkční — útočí na bílou skupinu, pomáhá černé a zabraňuje tvorbě bílého středu.

93: Opět je lepší jednobodový skok (i napravo od 88 je lepší než tah z partie).

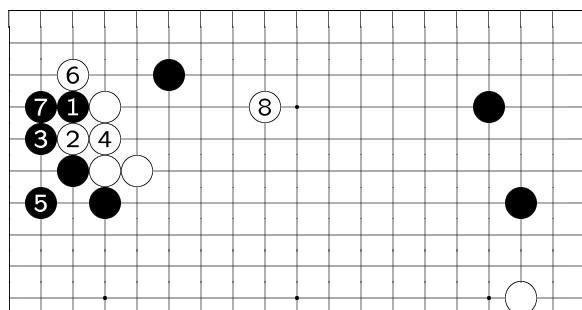
97: Třetí chyba během posledních šesti tahů, opět je lépe hrát jednobodový skok.

98: A nebo B fungují lépe (nenechávají střih).



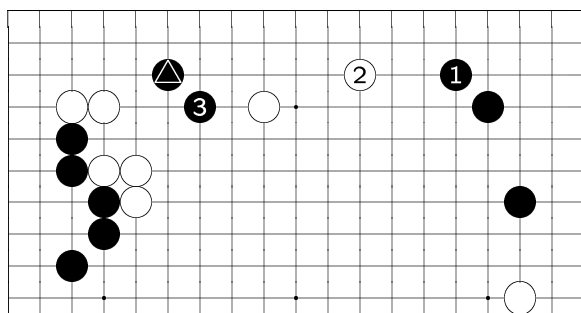
Variant 14 k tahu 54

Bílý své kameny již nezachrání.



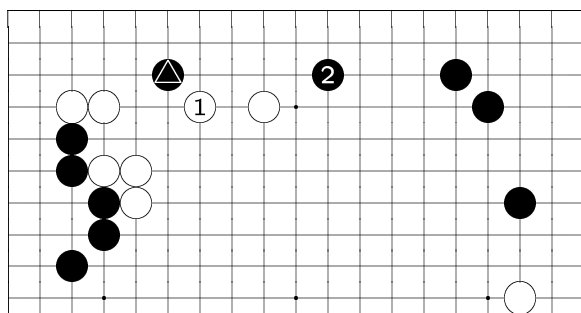
Variant 15 k tahu 61

Toto je pro černého asi lepší.



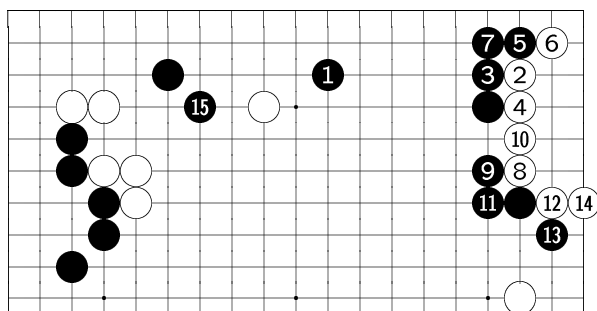
**Varianta 16** k tahu 67

Černý má pěkný pravý horní roh a díky pevné pozici nalevo se o své kameny delta a 3 snadno postará.



**Varianta 16.1** k tahu 2 ve Variante 16

Kdyby bílý raději rovnou zajmul delta kámen tahem 1, dostane se černý k pěknému omezujícímu rozšíření (čímž opět rozpoutá aji svého delta kamene).

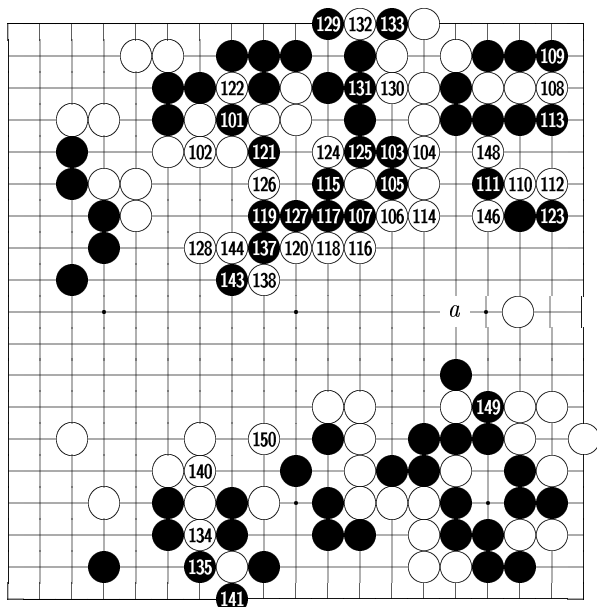


**Varianta 17** k tahu 67 v Diagramu 2: 1-15

5: Toto je důležité.

14: Výměna 13–14 není úplně stoprocentně v tempu (může se nechat na později).

15: Takto černý opanuje horní stranu.



**Diagram 3:** 101-150

136, 142, 147 na 132,

139, 145 na 133

108: Pěkné načasování.

111: Nepříjemné, černý se příliš obával bezpodmínečného zmrtnění své horní skupiny — viz *varianta 18*.

112: Dobrý zisk z bílého nátlakových tahů.

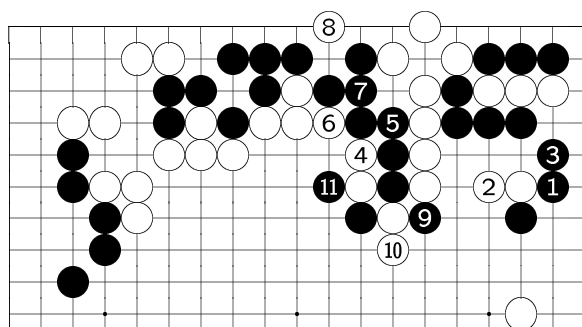
119: Černý měl raději rovnou ožít (*varianta 19*).

123: Černý se domníval, že mu výměna 121–122 zajišťuje život...

128: ... ale bílý je proti.

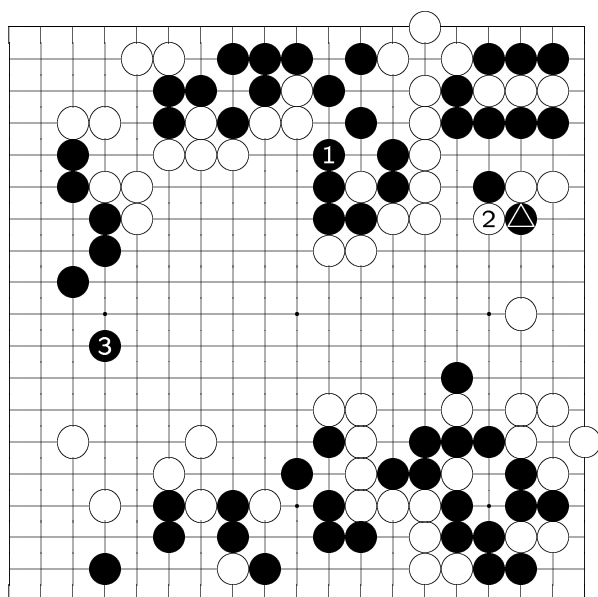
129: Jediná šance černého je toto kó — oba hráči už byli v byoyomi a dopouštěli se mnoha chyb.

150: Největší tah je na A.



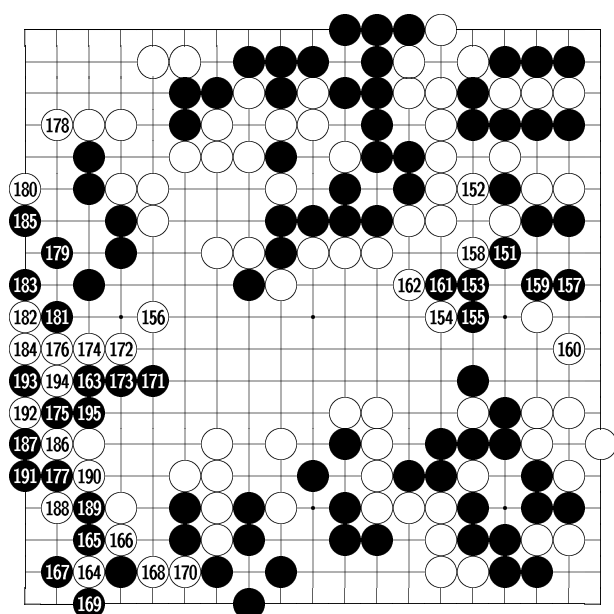
**Variant 18** k tahu 111

Zmrtvení černého ale kvůli kombinaci 9 a 11 nefunguje.



**Variant 19** k tahu 119

Bílý stříhá a černý omezuje střed (černého kámen delta ale má ještě spoustu aji — pozice by byla opět vyrovnaná.)



**Diagram 4:** 151-196

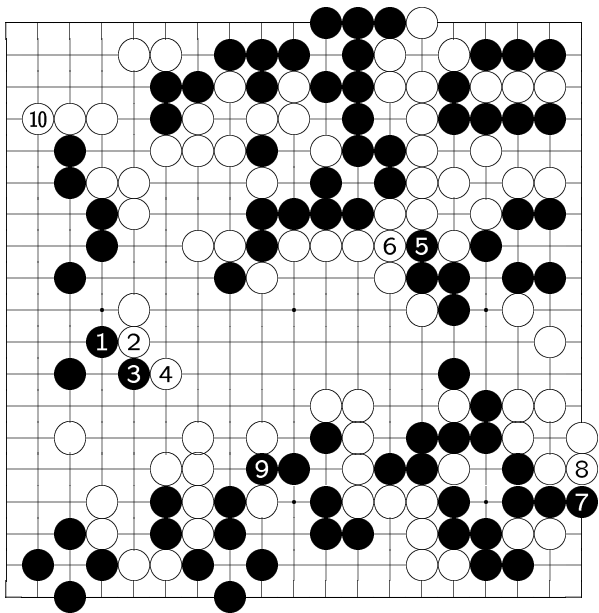
196 na 192

154: Velice mírumilovné — dává černému ještě šanci.

171: Rozhodující chyba, kdyby černý zahrál kósumi dle *varianty 20*, byla by pozice vyrovnaná.

174–175: ... marný boj černého.

196: Černý prohrál na čas.



**Varianta 20** k tahu 171

Následujícím postupem je partie velmi těsná — bílý má nepatrné vedení.

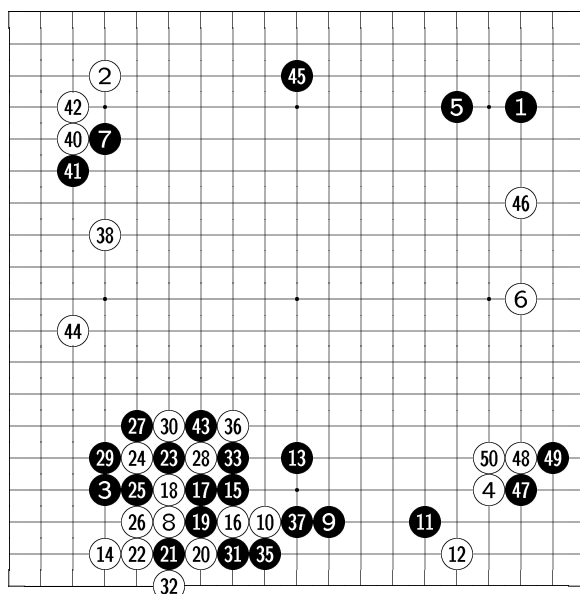
# Komentář Jarka Jiruše

**Bílý:** Radek Nechanický 6.Dan

**Černý:** Jan Hora 5.Dan

**Turnaj:** Praha, 24. 2. 2002

Bílý vyhrál vzdáním soupeře.



**Diagram 1:** 1-50

34 na 24,

39 na 23

9: Zajímavý tah. Černému se zřejmě nelíbilo běžné pokračování podle *varianty 1*, kde by bílý měl oboustrannou formaci od pravé dolní hvězdy. Invaze dovnitř by vedla k brzkému vytvoření slabší atakovatelné skupinky. Smysl tahu v partii vidím ve *variantě 2*, kde jsou slabší skupiny na obou stranách. Navíc porovnáním *varianty 1* a *varianty 2* získal černý ve *variantě 2* rozdělení strany a bílého moyo vpravo má stále invazní body.

10: Skok na 3-3 by byl trochu slabší, protože černý by získal minulým tahem více prostoru než při obvyklém trojbodovém sevření.

11: Správné pokračování vidím ve *variantě 2*.

Tento tah se mi nelíbí, protože vytváří na dolní straně symetrickou pozici, ovšem na tahu je soupeř. Bude si tedy moci první obsadit klíčový symetrický bod.

13: Pokud by teď zahrál černý opět symetricky, obsadí bílý klíčový bod 13. Proto jej obsazuje černý sám, i když ponechává bílému základnu 14. Je to spojeno se zajímavým plánem 15, 17 atd., ale vybudovat pevnou zeď směrem do centra je zde velmi obtížné.

24: Začít zprava podle *varianty 3* je lákavé, ale vulgární. Tah v partii je lepší.

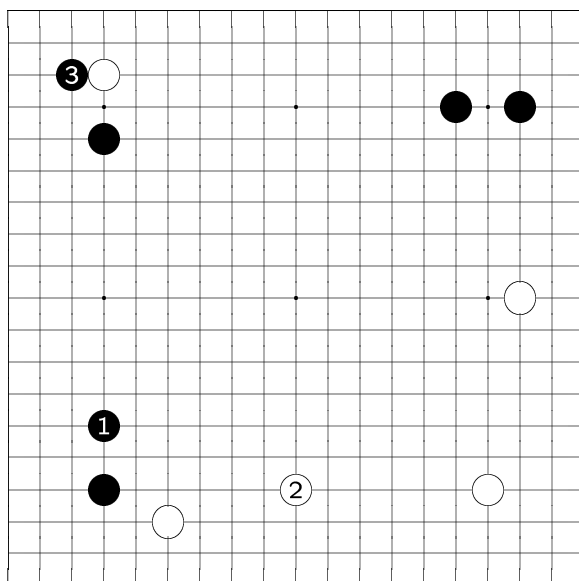
26: Nechává aji černého kamene. Měl ho vzít. Oči by černá skupina měla zajištěné zrovna tak.

30: Přikláním se k protlačení zprava podle *varianty 4*.

38: Spojit ko byl taky dobrý tah. Černý by asi nenechal svou skupinku vlevo dole jen tak a zahrál na san-san nebo tak něco, takže bílý by se k levému hornímu rohu stejně dostal.

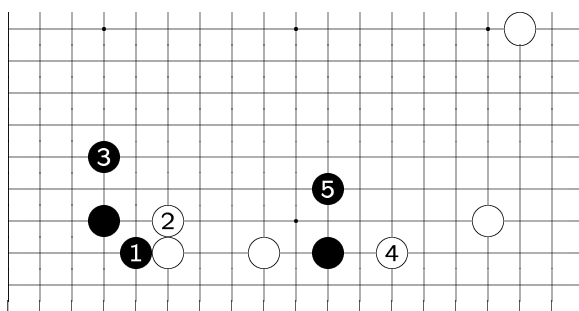
Po tahu 38 v partii následuje do 44 velká výměna, ovšem bílému zůstane špatné aji v levém horním rohu. Proto pokládám celou výměnu za výhodnější pro černého.

47: Velmi lákavé bylo vrátit se k aji v levém horním rohu (bílé moyo na pravé straně stejně nelze pokrýt jediným tahem). Tím ovšem nechci kritizovat tah v partii, který je dobrý (viz *varianta 5*).

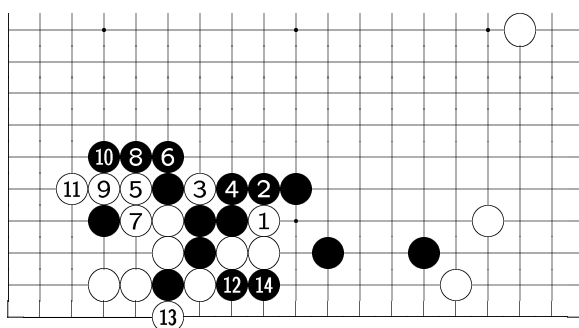


**Variant 1** k tahu 9

Standard

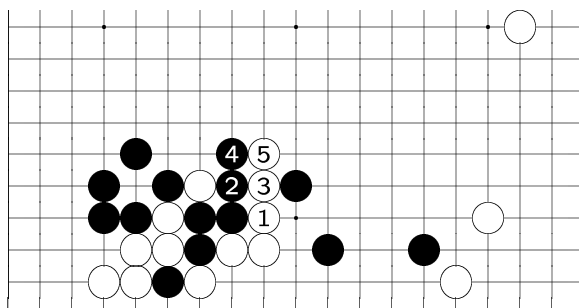


**Variant 2** k tahu 11



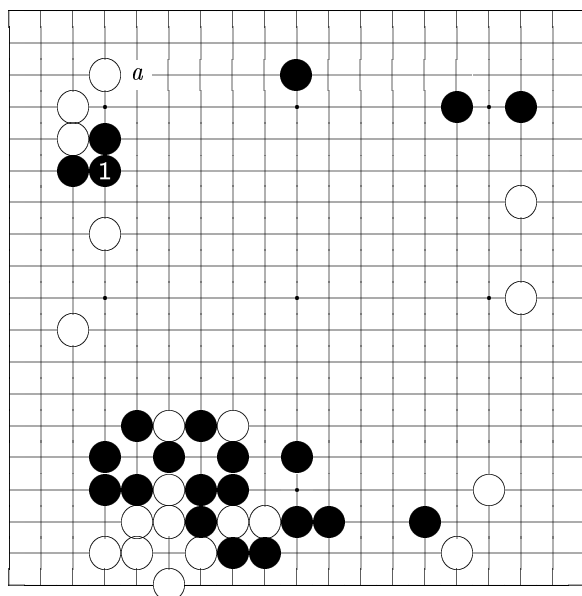
**Variant 3** k tahu 24

Černý vymění roh za vliv a navíc má ještě pokračování 12 a 14 se ziskem tří kamenů (to nechá na později).



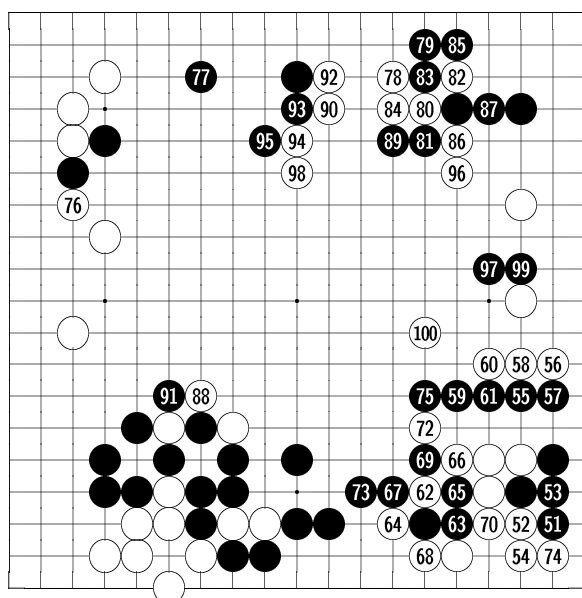
**Variant 4** k tahu 30

Rozděluje černé kameny, což by bylo velmi nepříjemné.



## Varianta 5 k tahu 47

Rozděluje bílé kameny a hrozí buď útočit na spodní dva nebo si vybudovat pozici přiložením na A.



## Diagram 2: 51-100

71 na 62

63: Příliš drsné. Mohl hrát podle *varianty 6*.

76: V sérii 64–74 si bílý pěkně zajistil život v tempu. Že se dostal do této oblasti dříve, má podle mě malou výhodu.

81: Lepší než pevný tah o bod vpravo.

88: Ukáže se jako neúčinné. Snad je lepší hrát pod 89.

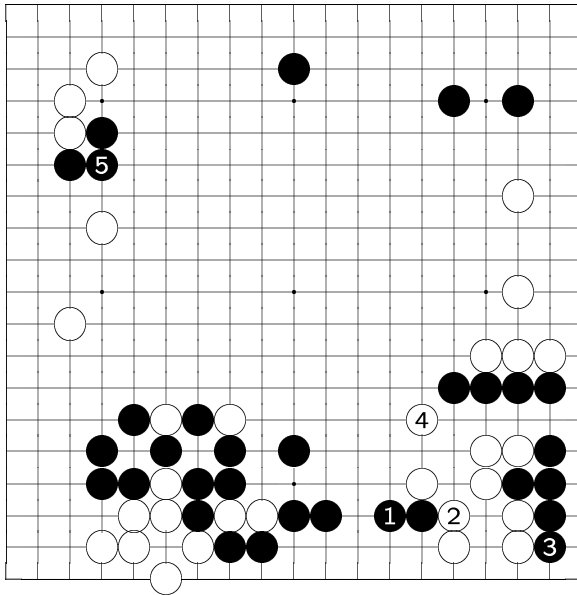
89: Silný tah, který vyvrací bílého bloknutí schodů 88. Díky kamenům 81 a 89 má černý v tomto boji velmi dobré vyhlídky.

97: Tento tah nechápu. Je sice pravda, že utíkat se dvěma kameny je poněkud těžkopádné, ale střih ve *variantě 7* dává černému dobré vyhlídky na vítězství.

98: Tohle svědčí jednak o veliké přizpůsobivosti myšlení, jednak o odvaze riskovat. (Anebo se

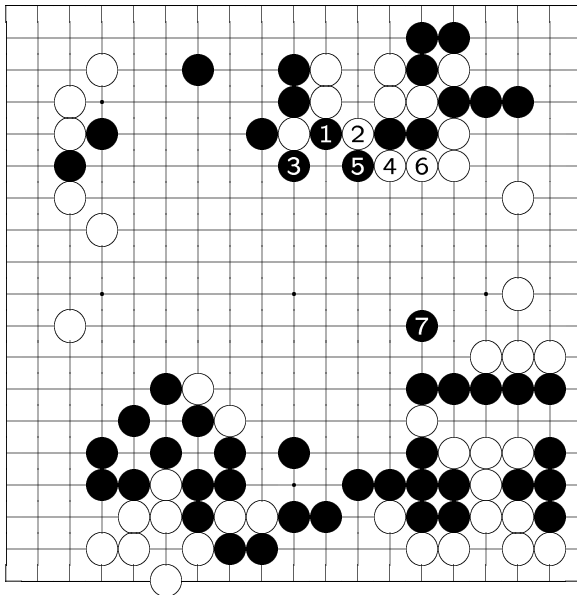
obával, že po bloknutí vpravo by následoval střih podle *varianty 7* v komentáři k minulému tahu?)





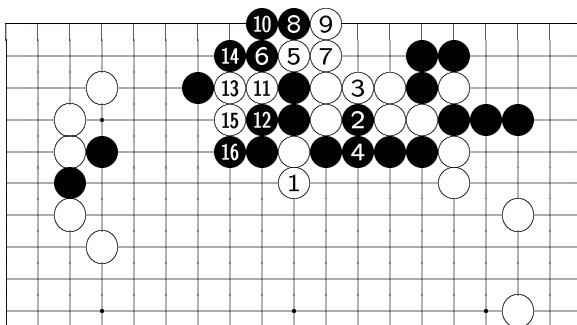
**Variant 6** k tahu 63

Černý si mohl podržet sente k přesunutí hry. To by znamenalo, že zužitkuje dva kameny, které již vlevo nahoru zahrál (po tahu 76 ztratí potenciál) a současně ohrozí celý plán bílého, který výměnou 38–44 si přeci vzal stranu za centrální vliv černého. Teď by byla strana rozdělena. Černý by podle mě stál lépe.



**Variant 7** k tahu 97

Dobré pro černého.



**Variant 7.1** k tahu 2 ve Variantě 7

Špatné pro bílého, který prohrává semeai. Střih 11 se dá chytit ve schodech.

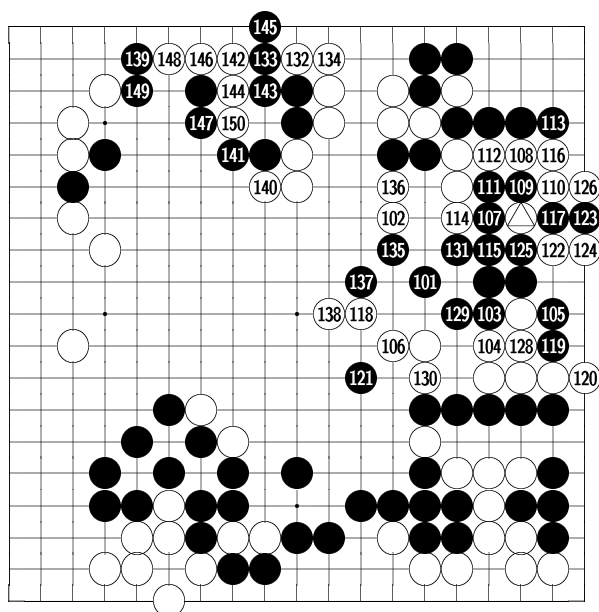


Diagram 3: 101-150

127 na

103: Strategicky je plán posledních tří tahů bílého 98, 100 a 102 perfektní: zajišťuje si skupinu na horní straně výměnou za slabou vpravo uprostřed. Černý ovšem má taky slabou skupinu, takže boj bude vzájemný, a bílá skupina bude při útěku obsazovat velké body (např. kdyby bod 100 obsadil černý, měl by slušné moyo). Konečně na horní straně zůstává slabší černá formace.

Takticky je plán ovšem dost riskantní. Například kdyby teď černý přiložil (viz *varianta 8*), tak má výhodu, ať tam hraju co tam hraju. Nevím, možná má 6. Dan za lubem něco, co já zoufalec nevidím. . .

105: Ještě stále pokládám za výhodné přiložit

z centra (viz *varianta 9*).

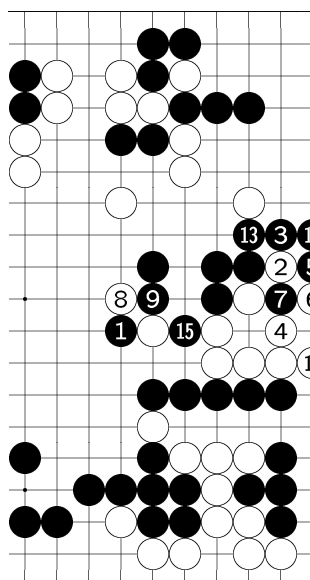
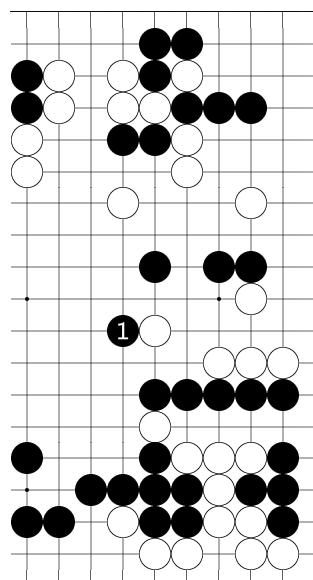
119: V sérii od 107 si černý zajistil život šikovně, ovšem kameny 106 a 118 dost ničí černého centrum a ještě i hrozí skupině po pravé straně dole.

132: Další velkorysý tah. Po zajímavé zápletce 107–131 bílý upouští od napojení své pravo-středové skupiny na horní skupinu, nechává soupeři možnost rozdělení, ale vrhá se na poslední možný objekt útoku.

139: Dobrý tah, i když je formace napravo chatrná. Bodově je však partie zhruba vyrovnaná, takže musí hrát aktivně. Hrát pevně je pomalé (viz *varianta 10*).

143: Chyba, mělo stát o průsečík vedle (viz *varianta 11*).

144: Skvělé tesudži, které rozhoduje partii (porovnejte s *variantou 12*).



**Variant 8** k tahu 103 (obrázek vlevo)

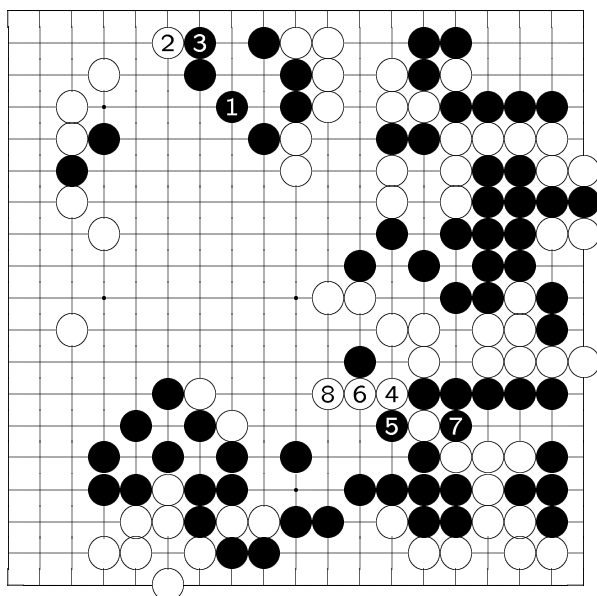
1: Výhodné.

**Variant 9** k tahu 105 (obrázek vpravo)

10 na 2, 12 na 7

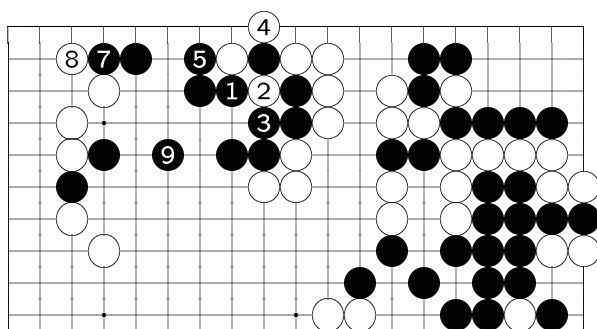
12: Pro jednoduchost.

15: Toto je jen jedna jednoduchá varianta. Bílý může hrát náročněji (např. místo spojení ko — tah 12 — odštíhnout tři černé kameny apod.), ale vždy dochází k tomu, že je odříznut od centra, kde si tak černý posiluje svoje moyo. Postup v partii vede k likvidaci černého centra.



**Variant 10** k tahu 139

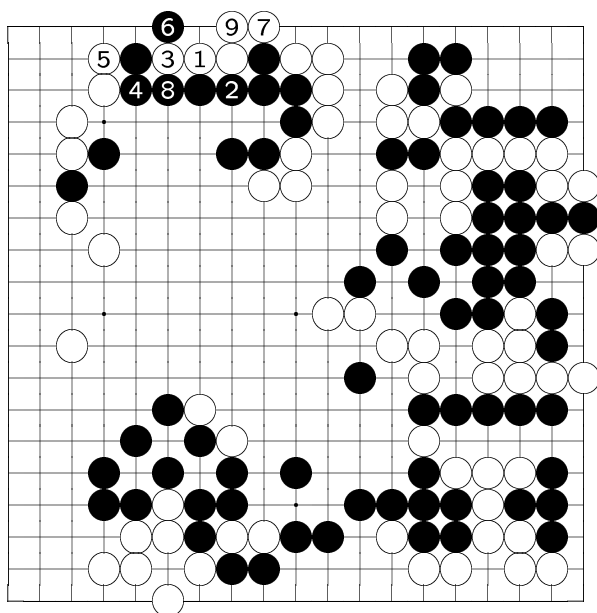
Hrát 1 je sice naprosto pevné, ale přenechává to bílému iniciativu.



**Variant 11** k tahu 143

⑥ na ②

Dostatečně pevné. Černá skupina je v pohodě.



**Variant 12** k tahu 144

Tohle „běžné“ pokračování je mnohem slabší. Zde černý není ohrožen.

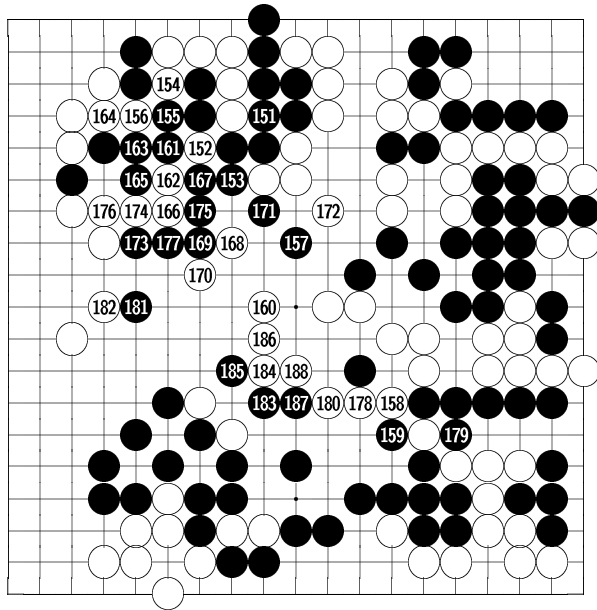


Diagram 4: 151-188

156: Radek je prostě kouzelník. Rozvrací oční tvar skupiny a ještě hrabe spoustu bodů.

188: Zde zápis končí. Černý později vzdal (prohrával o 10 až 15 bodů).

Závěr: Ve fuseki navrhuji jiný plán místo 11, bílý však vrací slabším 30. Z výměny 38-44 by podle mě těžil spíše černý, kdyby se ovšem dostal včas k levému hornímu rohu (příliš drsný 63). Po 89 měl podle mě černý výhodnější boj, ale trochu váhal (97, 103, 105), zatímco bílý se rval o iniciativu (98, 132). Rozhodující chyba byla ve 143. tahu.

Takže toto je moje skromné vidění této velmi zajímavé partie.

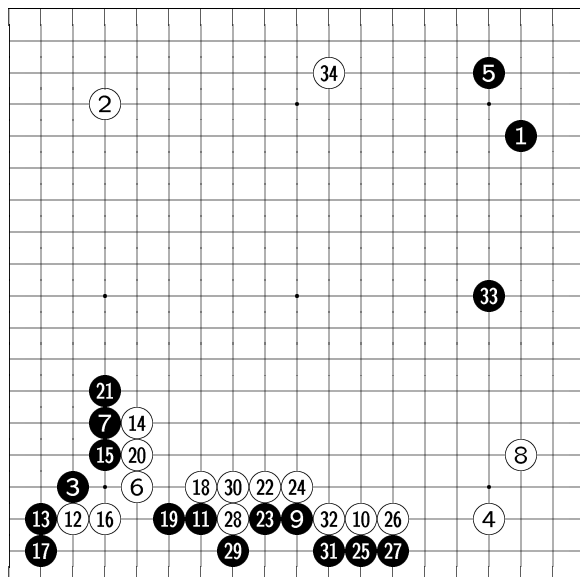
# Komentář Vítka Brunnera

**Bílý:** Vladimír Daněk 6.Dan

**Černý:** Vít Brunner 2.Dan

**Turnaj:** Fujitsu Kvalifikace, Bratislava, 5. 10. 2002

Bílý vyhrál vzdáním soupeře.



**Diagram 1:** 1-34

8: Je zvláštní takhle odskakovat od takové nedohrané pozice, černého 7 výrazně oslabuje vliv hvězdy bílého 2.

11: Z mého pohledu naprosto jasný tah. Vláda po partii navrhoval tah 1 ve *variantě 1*.

15: Tento tah je divný, ale natažení na 21 nechává bílému příliš mnoho možností v rohu.

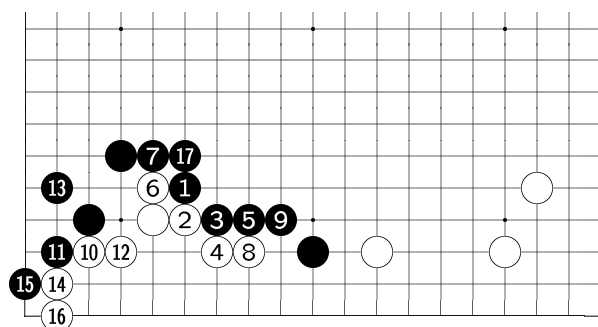
17: Asi slabý tah, jeho cílem bylo udržet bílou skupinu bez očí, tato skupina však příliš lehce utíká ke středu. (*varianta 2*)

21: Nechat zde bílého dvakrát ohnout je opravdu nepřípustné.

31: Zbytečný tah, lépe hrát rovnou 33.

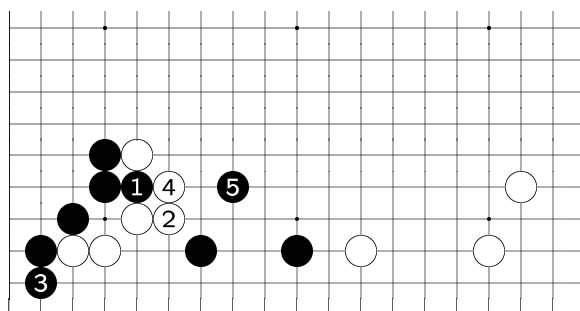
32: Stejně zbytečný tah. Aji na sebrání dvou černých kamenů (ještě ke všemu v gote) je v této části hry malé.

34: Teď mi není úplně jasné, jak bílý využije svou zeď.



**Varianta 1** k tahu 11

Bílý sotva ožil, zatímco černý si vybudoval ohromný vliv. Tento výsledek je jasně lepší pro černého.



**Varianta 2** k tahu 17

Tento výsledek je pro černého lepší. Bílá skupina je stále slabá a černému se podařilo tahem 5 vytvořit docela dobrý tvar.

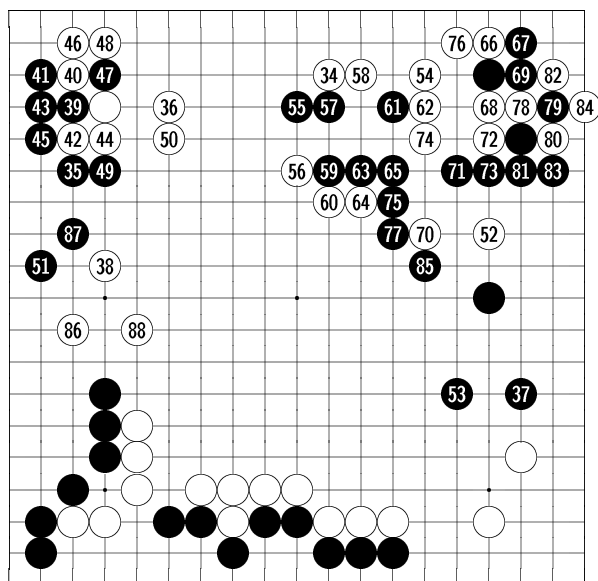


Diagram 2: 35-88

37: Černý se bál bílé zdi, hra ve *variantě 3* je ale lepší.

39: Asi správný způsob ožívání, sansan je chyba, protože pak by byl kámen 38 plně využit.

47: Test — černý získá tempo na jedné straně, nebo lepší tvar na druhé straně.

50: Možná trochu pomalý tah, v této pozici by měl bílý spíše zkusit něco odvážnějšího

51: Černému by se líbilo hrát *variantu 4*, ale to by se zase nemuselo líbit jeho skupince. S odstupem času se mi přesto varianta začíná zdát dobrá, bílý pouze sebere čtyři kameny v gote a černý se ještě dostane k nějakému velkému tahu.

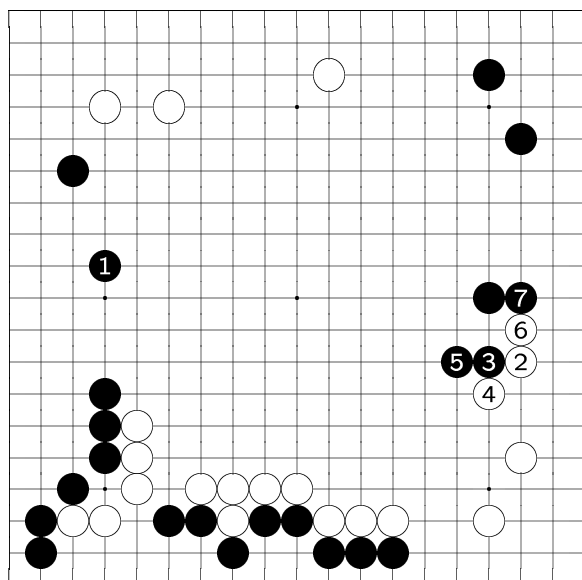
53: Možná trochu zbabělý tah, černý mohl klidně hrát rozšíření na horní straně jako ve *variantě 5*. Potom může samotný kámen šikově

obětovat a naznačit si moyo na horní straně.

56: Správné, černá invaze byla příliš hluboká.

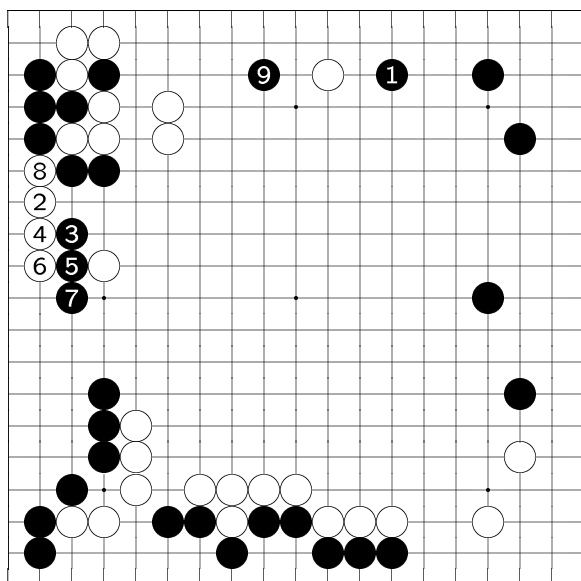
88: Ke konci se projevila převaha bílého, který již nezaváhal, dostal se k několika velkým tahům a partie byla dohraná.

S partií jsem byl spokojený, protože se mi dařilo hrát poměrně vyrovnaně s naším špičkovým hráčem. Za svou zásadní chybu považuji tah 53, který se příliš bojí bílého vlivu. Lepší by bylo hrát šíření na horní straně.



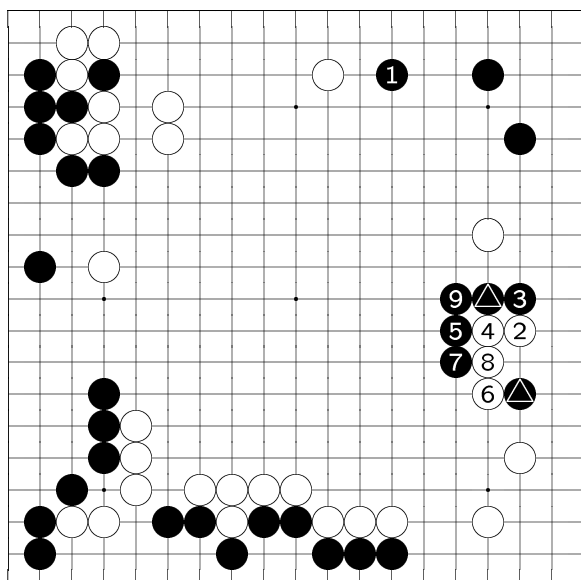
Varianta 3 k tahu 37

Bílý vliv teď není moc užitečný, černý si jen v budoucnu bude muset dávat pozor na stříh, který nyní není akutní (bílý by v případě stříhu pouze vytvořil vlastní slabou skupinu).



**Variant 4**, k tahu 51

Bílý určitě získal v levém horním rohu. Bodový zisk ale není příliš velký a černý se oproti tomu dostal ke dvěma velmi důležitým tahům na horní straně.



**Variant 5**, k tahu 53

Černého obavy o útok na delta kameny jsou naprosto neopodstatněné, každé invazi se může aktivně a účinně bránit.

## Společný komentář

Bílý: Martin Cieplý 3.Dan

Černý: Jarek Jiruše 1.Kyu

Turnaj: Olomouc, 25. 1. 2002

Bílý vyhrál vzdáním soupeře.

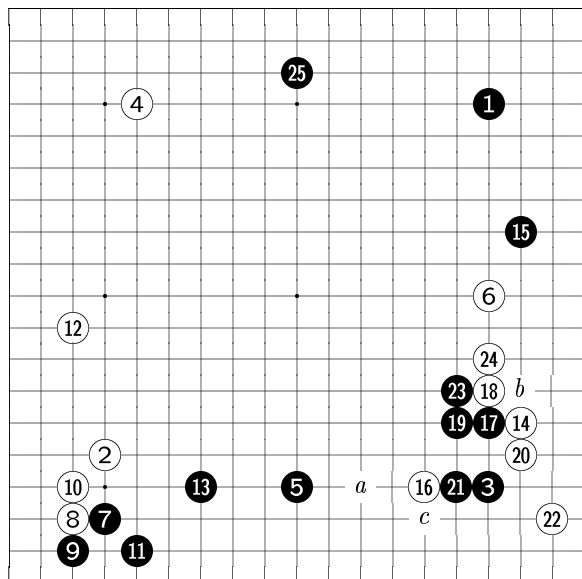


Diagram 1: 1–25

5: (JH) – Dolní strana není nejdůležitější oblastí — bílý kámen 2 klade důraz na levou stranu a šíření napravo pro něj není dost lukrativní dokud nemá zavřený roh.

6: (DH) – Lépe na třetí linku.

7: (JH) – Kombinace černého 5 a 7 je špatným směrem hry. Představme si spodní stranu bez bílého 2 — takovouto formaci hráči nevytvářejí. Navíc, když už ji vytvoří, bílého 2 je ideální napadení, po kterém je nemyslitelné hrát jinam, protože černý ihned svírá.

8: (JH) – Mělo být jako ve *variantě 1*.

12: (JH) – Dalším důvodem proč není bílého 8 vhodné je nynější pozice na levé straně. Bílý by potřeboval mít uzavřen horní roh (*varianta 2*).

13: Zde navrhuji hráči nejen různé varianty, ale dokonce se ani příliš neshodují v oblasti, kam zahrát tah 13. (DH) – Lépe o průsečík doleva

kvůli pokračování ve *variantě 3*. (MJ) – Černý je trochu překoncentrovaný. Ve *variantě 3* černý trochu ztratil, ale vyšel v tempu a může hrát jinam. (JH) – Černý nevyužívá šanci potrestat špatnou volbu bílého při výběru joseki. Černý je příliš překoncentrovaný na spodní straně — měl obsadit komoku vlevo nahoře (napadení bílého takamoku) a zničit tak bílé naděje na slušný územní zisk na levé straně desky. Černý se nemusí obávat útoku na své kameny 9, 7 a 11. Bílý se dokonce nemůže ani příliš posílit nějakým náznakem útoku. (JJ) – Jinou možností bylo využít vysokého postavení bílého kamene na pravé straně ve *variantě 4* s dobrým výsledkem pro černého.

15: Zde se naopak hráči shodli. (JH) – Černý konečně pochopil, že není dobré mít všechny kameny na jedné straně. (MJ) – Silný tah — asi lepší než bránit roh a nechat bílého udělat dobrý tvar. (PV) – Pěkný aktivní tah. (JJ) – Pokládám za nutné. Jinak ve *variantě 5* bílý příliš snadno získává pěknou formaci na pravé straně. (DH) – Alternativou je přiložení na 17.

16: (JH) – Bílý nemá dostatečně účinný tah, proto měl tahem 14 nejprve napadnout horní hvězdu 1 a až poté dolní hvězdu 3, čímž zamezuje černému protiútoku 15, vytváří si efektivní formaci a navíc donutí černého přidat další kámen na spodní stranu.

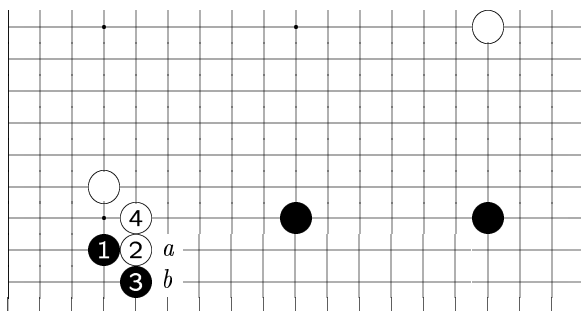
17: (JH) – Dobrá volba — v této pozici není přiložení nad 16 vhodné.

19: (JJ) – V partii jsem dlouho přemýšlel nad bloknutím, ale ve *variantě 6* si bílý nemůže stěžovat.

23: Hráči polemizují o aji-keshi tohoto tahu, jejich názory a vysvětlení se různí. (PV) – Cílem tohoto tahu je urvat tempo v místě, kde by se hodil ještě jeden tah černého. Tah v partii vypadá jako aji-keshi. Raději bych hrou na A omezil bílý kámen a později využil aji v blízkosti bodu B k územnímu zisku. (DH) – Chyba, mělo být dokončení joseki ohnutím na C, což je v této pozici hontě. Potom střih na B nechává špatné aji bílému. (JH) – Černý opět nevyužívá šanci ujmout se vedení. Nejdůležitější bod na desce je stále kakari 3-4 v levém horním rohu. Černý je spokojen se špatným umístěním kamene 6, zůstávají mu nutící tahy okolo 18 a nalevo od 22. Tahem 23 si černý udržuje rovnováhu mezi územím a vlivem. Zahrát 23 na C by bylo příliš poslušné a překoncentrované. Černý naopak sestoupení bílého na C uvítá (jeho síla nalevo a nutící tahy uvedené výše si přijdou na své).

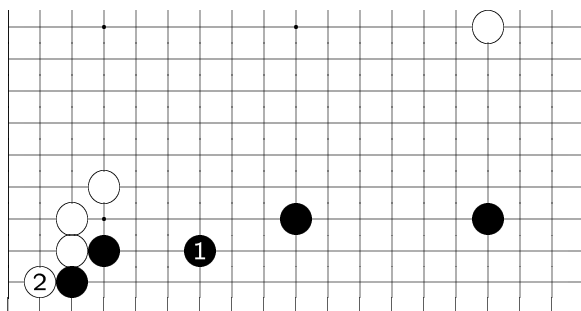
25: (DH) – Chyba. Nechává nekrytý san-san, proto je neefektivní. Mělo být kakari na takamoku. (JJ) – Velký bod, ale asi jsem měl dokončit předchozí zápletku tahem na C. (JH) – I po výměně 23 – 24 by invaze na komoku dala černému slibné zahájení — navíc formaci 1, 15 a 25 zůstává nepokrytý san-san.



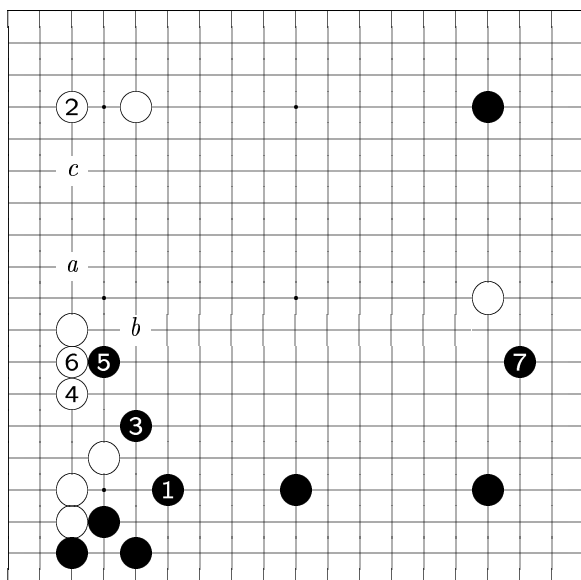


### Variant 1 k tahu 7

Po bílého 4 nevede k dobrému výsledku pro černého ani hane A, ani natažení B (jeho kameny nebudou účelně spolupracovat).

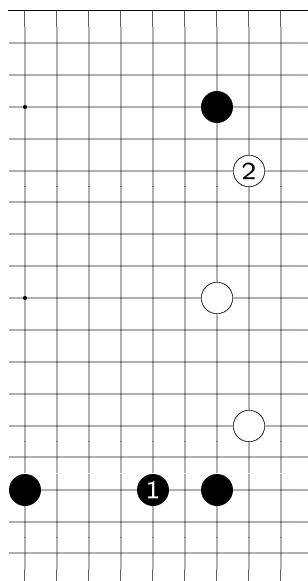
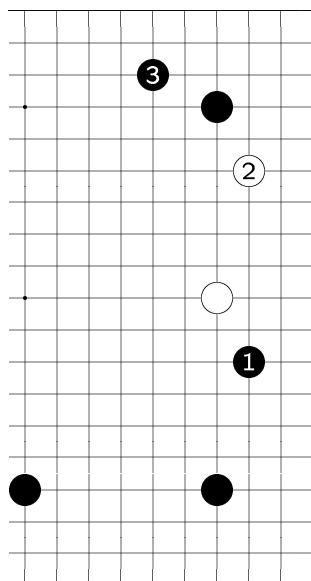


### Variant 2 k tahu 11



### Variant 3 k tahu 13

Ttahy 3 a 5 však nesmí hrát černý bezmyšlenkovitě, protože hra A-B-C se může také někdy hodit.

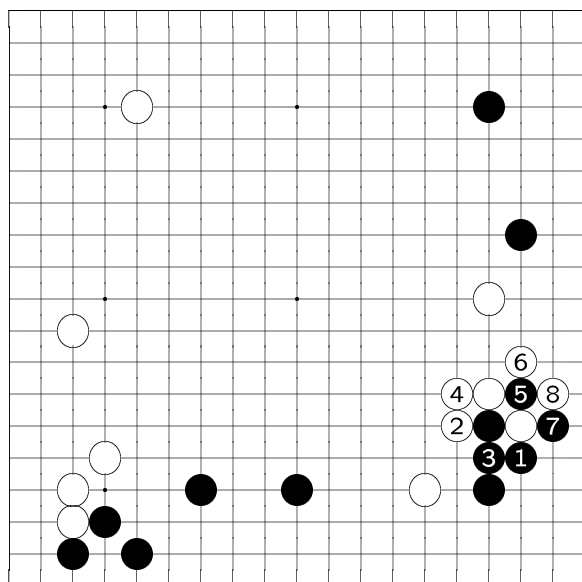


**Variant 4** k tahu 13 (obrázek vlevo)

Černý využívá vysokého postavení bílého kamene.

**Variant 5** k tahu 15 (obrázek vpravo)

Bílý příliš snadno získává pěknou formaci na pravé straně.



**Variant 6** k tahu 19

Bílý si nemůže stěžovat.

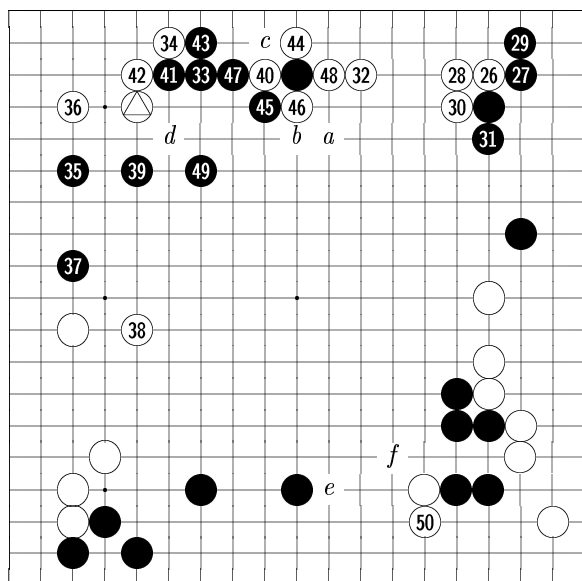


Diagram 2: 26–50

26: Zde se hráči ve svých názorech opět liší. (JH) – Přiložení nyní není nejvhodnější, rozvážnější přístup k pozici zachycuje *varianta 7*. (JJ) – Podle klasického pojetí hry je uzavření levého horního rohu větší než invaze. (DH) – Vhodné neboť bílý zruší územní potenciál černého moya a ještě pravděpodobně stačí uzavřít závoru na 36.

27: (MJ) – Varianty zahrání z druhé strany jsou ve *variantách 8 a 9*.

29: (JH) – Alternativou je spojení napevno.

34: (JH) – Bílá formace delta a 34 se mi ani trochu nelíbí. Uzavření závoru ale taky není to pravé ořechové (přesto ji měl bílý uzavřít) – bílý si špatným tahem 26 přivodil značné komplikace.

35: Velice živou diskusi vyvolala další invaze černého do levé strany. (DH) – Nerozumné.

Černý má již 2 slabiny a nemůže vytvářet třetí. Lépe podle *varianty 10*. (JJ) – Přehnané. Za prvé, na horní straně spolu sousedí dvě slabé skupiny, proto se mělo hrát jako ve *variantě 11* a černý by získal iniciativu. Za druhé, černý bude mít poblíž sebe dvě slabé skupinky. Za třetí, tah v partii ani není nutný z hlediska územní rovnováhy. Bílý stejně nemůže jediným tahem propojit levý horní roh se skupinou vlevo dole. (JH) – Černý už po několikáté nevyužívá šanci, jak ztrestat hru bílého (nyní tah 34). Naopak se sám dostává do problémů vytvořením nové slabé skupiny a ztrátou tempa. Správná hra je keima na A, kterou černý nejprve zaútočí napravo — těžko odhadnout bílého odpověď, ale ať je jakákoliv, černý se posílí v tempu, a pak udeří nalevo. Správným tahem je opět komoku, po kterém vypadá bílého 34 směšné. (PV) – Velmi dobrý bod. (MJ) – Černý má slabé kameny. Nejdřív asi měl vyskočit na B, bílý by pravděpodobně také vyskočil a pak může uvažovat o invazi vlevo.

36: (DH) – Bílý musí být spokojený.

38: (JH) – Klíčový bod — Martin konečně ukazuje, že je o tři třídy silnější. (MJ) – Bílý má (narozdíl od černého) všechny skupiny silné.

39: (JH) – Černý si pozici ještě více komplikuje. 39 jde hlavou proti zdi, správný přístup je utíkat (či posilovat se) na opačnou stranu než leží druhá slabá skupina. Měla být opět keima na A.

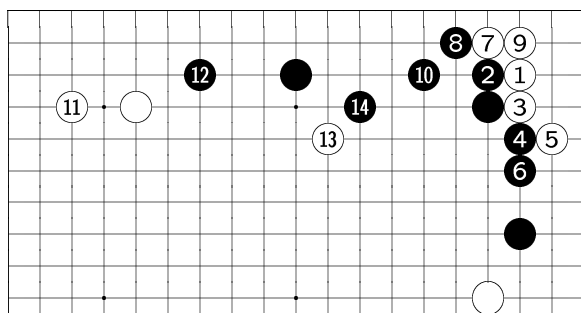
40: (JH) – Nevyužívá šanci na splitting attack (viz komentář dále). (PV) – Správný styl je ve *variantě 12*.

41: Každý hráč dal k dobru variantu, která dává zřejmě lepší výsledek než v partii. (DH) – Špatný a vulgární styl. Proskočení na 42 nefunguje, takže měl černý hrát podle *varianty 13*. (PV) – Nereagovat na přiložení bývá chybou. S vývojem ve *variantě 14* je černý spokojený. (MJ) – Bez tempa a připravuje o aji v rohu, lépe krýt seshora jako ve *variantě 15*, kde se černý spojil a dopadl celkem slušně. (JJ) – Slabé, lépe *varianta 16*, po které černý stojí aktivně. (JH) – Těžko říct, co bílý plánoval na hane černého C. Buď to bylo natažení nalevo, ale střih zjevně nefunguje kvůli „squeeze“, nebo natažení na 45 následované černou hvězdou na 46, což vede pouze k oslabení bílé pravé skupiny.

45, 47: (JH) – Lépe nehrát.

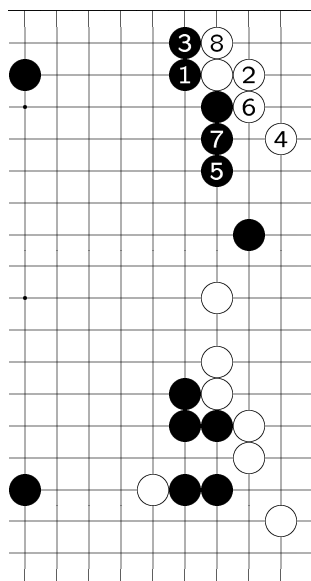
49: Hráči se shodli na špatném výsledku pro černého. (JH) – Lépe zajmout kámen 34, což dělá černé horní skupině téměř dvě oči a zároveň oslabuje bílý roh, čímž zpětně zajišťuje i druhou černou skupinu. Nyní bílému zůstává do budoucna nepatrné aji střihu (kosumi D). (DH) – Černý obdržel příšerný výsledek. (JJ) – Výsledek zápletky od 40. tahu je jasně výhodný pro bílého. S tempem si zajistil slabou skupinu na horní straně a černý jenom spojil dvě skupiny. Navíc spojení ani není pevné (bílé kosumi D). To je výsledek slabého tahu 41. (MJ) – Spojení není úplně dokonalé.

50: Hráči si oddechli, že bílý zahrál dlouho očekávaný bod. (DH) – Bílý se dostal k největšímu bodu a jasně vede. Bílý mohl zahrát první tah rovněž na E nebo na F. (JJ) – Konečně po dlouhém vzájemném ignorování. (JH) – Dokáže-li se bílý postarat o tyto dva kameny bez větších ztrát, nemělo by mu vítězství již utéct.



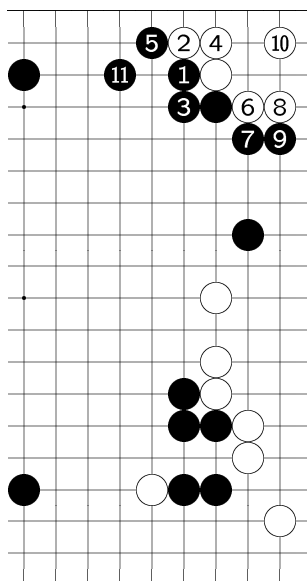
**Variant 7** k tahu 26

Toto je rozváznější přístup.



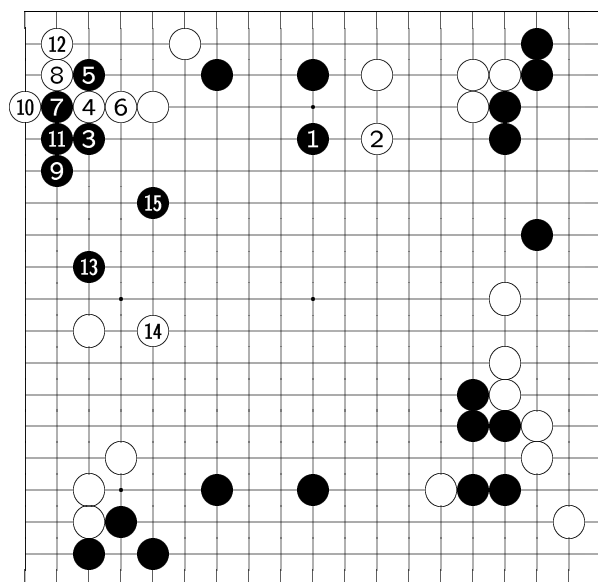
**Variant 8** k tahu 27 (obrázek vlevo)

Černý má tempo a dobrou pozici.



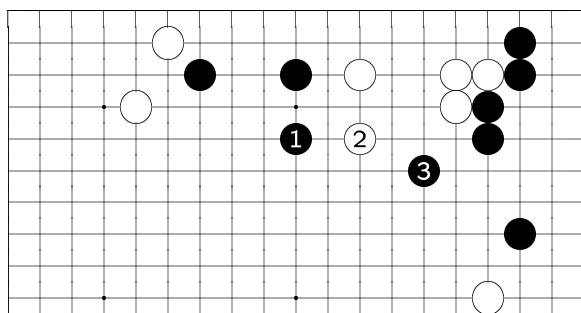
**Variant 9** k tahu 27 (obrázek vpravo)

Toto je také celkem hratelná možnost.



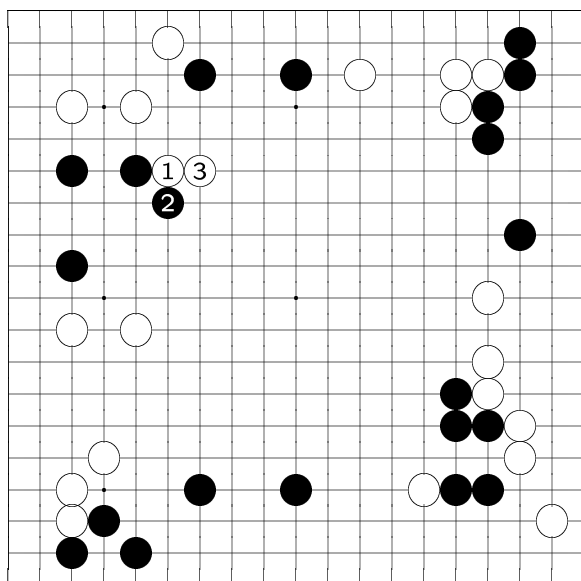
**Variant 10** k tahu 35

Tento postup je pro černého lepší.



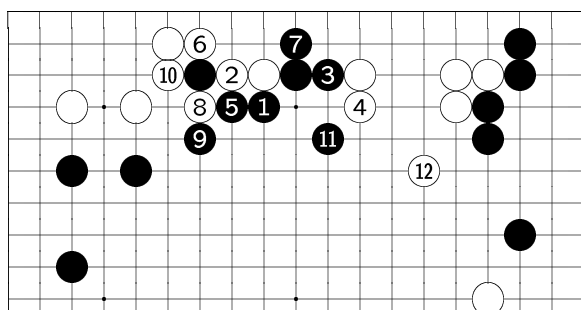
**Variant 11** k tahu 35

Takto černý mohl získat iniciativu.

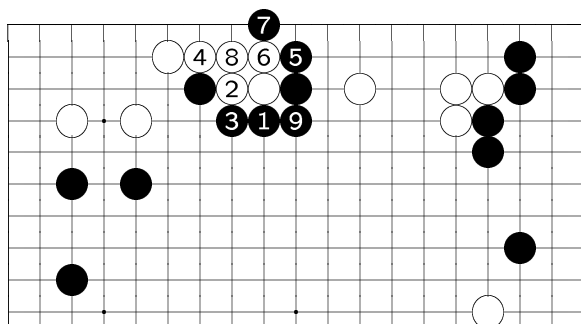


**Variant 12** k tahu 40

Bílý se dostává do centra a rozděluje černé skupiny. Toto je správný styl.

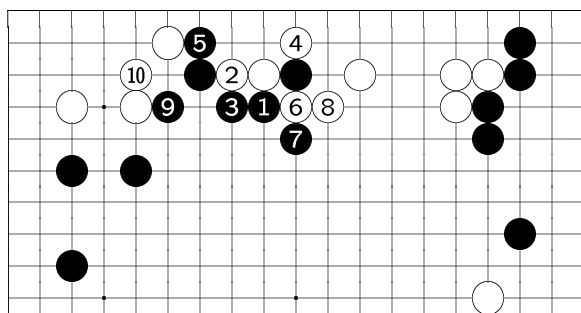


**Variant 13** k tahu 41



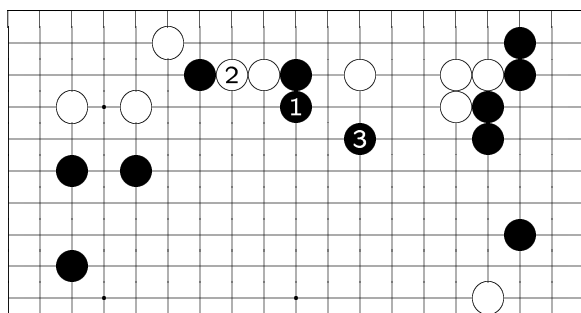
**Variant 14** k tahu 41

V této variantě je černý spokojený.



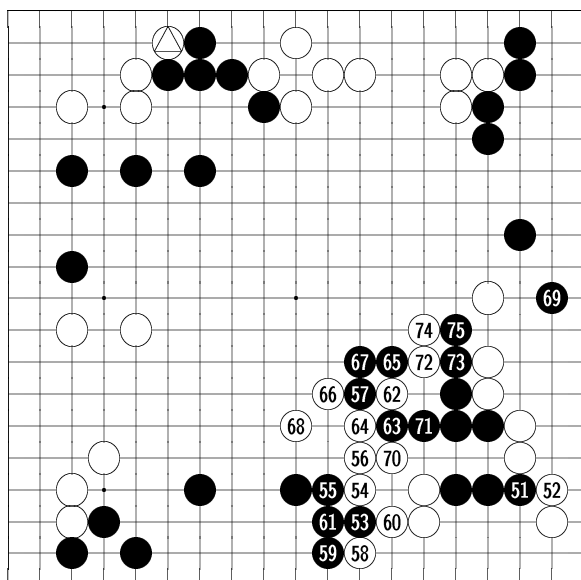
**Varianta 15** k tahu 41

Takto se černý spojil.



**Varianta 16** k tahu 41

Černý stojí aktivně



**Diagram 3:** 51–75

51: Je tah 51 nutný a je vůbec v pořádku? (JJ) – Aby se bílý nepropojil spodem. (MJ) – Rozpojuje bílého skupiny. (JH) – Špatný styl, navíc nefungující — správné je kosumi (o linku níž).

53: (JH) – Asi lépe o linku výše.

55: (DH) – Kdyby na 61, pak bílý 64. (JJ) – Lépe natažení na 61. Jinak si bílý s tempem dostane kameny na druhou řadu, což mu dává lehký život.

56: (MJ) – Lepší mi přijde koňský skok.

57: (JH) – Nejedná se o příliš silný útok. (MJ) – Bílý je teď moc pod tlakem.

U následujících tahů spojuje komentátoři nespokojenost s hrou černého.

59: (JH) – Další nepřesný tah, po kterém mělo být definitivně po partii. (PV) – Lépe spojit na pevně.

61: (JH) – Po černého nepřesných tazích 51, 53

a 59 má bílý možnost ožít sekvencí ve *variantě 17*, kterou si samozřejmě ponechá pouze v záloze. Tím selhává černého útok i šance na výhru.

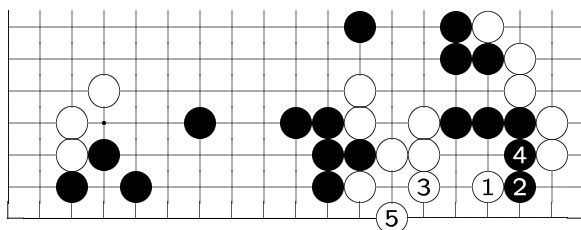
62: (DH) – Bílý může nejprve vyměnit tahy na druhé a třetí lince. (JJ) – Příliš násilné. Stačilo se lehce vytahovat ven (kosumi), navíc bílý může na spodní straně žít, jak je znázorněno ve *variantě 17*.

69: (DH) – Zajmout kámen delta na horní straně (sente). Pak vpravo od 76. (JJ) – viz *varianta 18*.

70: (PV) – Trochu riskantní atari, bílému vlastně nic nepřináší a černý může zvažovat tenuki.

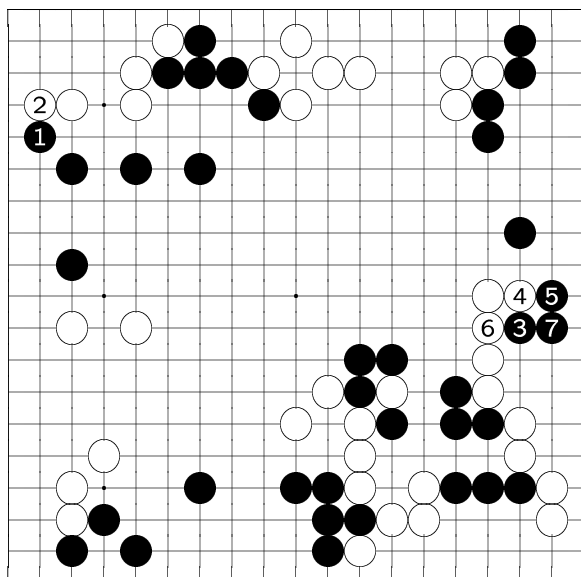
71: (MJ) – Vzít bílý kámen je lepší styl.

72: Opět shoda, bílý jedná nerozumně. (DH) – Tento útok příliš nefunguje. (JJ) – Slabé. Umožňuje 73 atd. (MJ) – Bere oči s ne moc dobrým výsledkem.



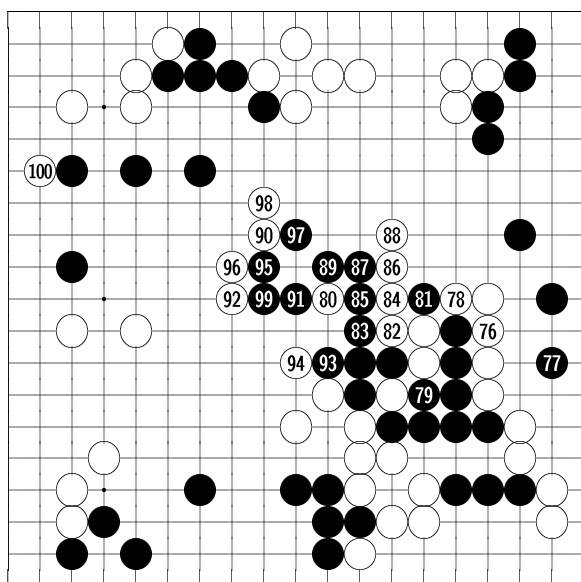
**Varianta 17** k tahu 62

Takto může bílý ožít.



**Varianta 18** k tahu 69

Někdy si zde měl černý nejprve vynutit posílení vlevo nahoře výměnou 1 za 2. Poté mohl hrát na pravé straně důrazněji.



**Diagram 4:** 76–100

77: Nyní nevystihnul směr hry černý. (DH) – Zcela mimo hlavní boj. Ohnutí na 81 by bylo normální. (PV) – Overplay, vzetí kamene je urgentní. (JJ) – To počkalo. Černý mohl ještě pokračovat ohnutím na černé kameny ve středu. (MJ) – Já bych lezl se skupinou, dobré je natažení na 78.

80: (PV) – Rovněž vypadá jako overplay, bílý musí zahrát skromněji o linku doprava. (MJ) – Lepší hned na 85.

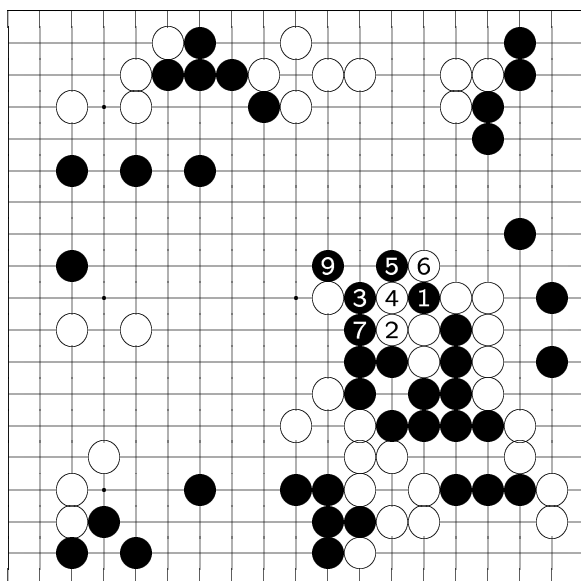
81: (DH) – Lepší technika je na 85.

83: (PV) – Černý zde nevyužil tesuji ve *variantě 19*.

90: (DH) – Bílý směřuje k dvojitému útoku, chce vyhrát bez koncovky. (MJ) – Bílý teď černého dělí a má výhodu.

93: (DH) – Lépe na 94. (MJ) – O průsečík vlevo lepší tvar.

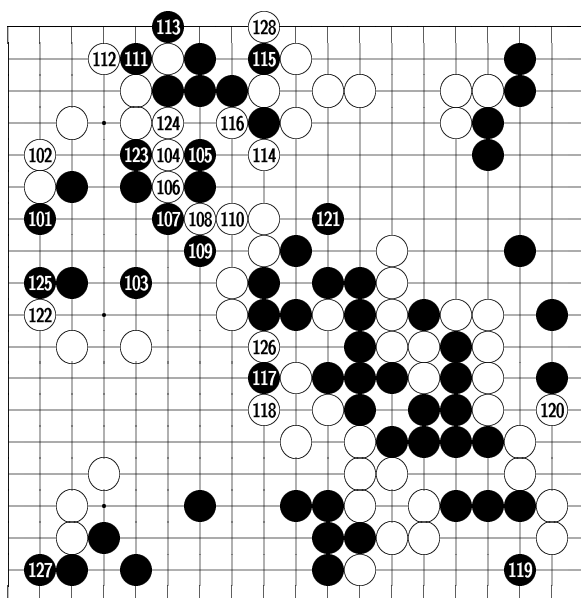
99: (DH) – Vytvářet takto oko je rovněž vulgární. (JJ) – Zajišťuje oči. Měl však i elegantnější postup. (MJ) – Jistí život ve středu, ale oslabuje skupiny na straně.



**Varianta 19** k tahu 81

⑧ na ①

Tesuji, které černý nevyužil.



**Diagram 5:** 101–125

103: (PV) – Jednoduše se spojit pomocí kosumi vpravo od 105.

104: Hráči se celkem pochopitelně shodují, že situace se stala pro černého téměř nezvladatelnou. (PV) – Rozhodující útok bílého, před tímto útokem byla pozice celkem vyrovnaná, ale nyní se partie stala příliš těžkou pro černého. (JJ) – Teď se pozice černého rozpadne. (MJ) – Hrozně nepříjemné pro černého.

109: (PV) – Špatné atari, lepší je natažení.

113: (MJ) – Skupina na straně je téměř po každém tahu dovnitř mrtvá.

115: (PV) – Černý zbytečně riskuje kó.

116: (DH) – Černý má tři zranitelné skupiny a ještě prohrává na body.

117: (MJ) – Lépe žít na straně. (JJ) – Pokládal jsem již partii za ztracenou a tak jsem se pokoušel vytvořit zmatek připuštěním boje o kó.

To bylo unáhlené, protože bodově nestojím tak zle, abych hrál vabank. Měl jsem trpělivě ožít horní skupinu. Tah v partii se snaží vyrobit kó hrozby. Ani já ani můj soupeř jsme si neuvědomili, že bílá skupina uprostřed dole si může zajistit život na dolní straně, jak už bylo dříve ukázáno. Proto jsou následující tahy oboustranně nekorektní.

128: Konec zápisu. Bílý nakonec vyhrál vzdáním soupeře.

Jak se na partii díval její aktér Jarek Jiruše? „Bílý eliminoval hrozby a nakonec spustil kó, kterým vyhrál partii. Tato partie byla pro mě zajímavá nejen z hlediska celkem pěkného vzájemného boje, ale i z hlediska toho, že jsem v partii proti silnému třetímu danovi nebyl bez šancí. V rané fázi partie jsem nevyužil bílého předčasné invaze 26 a místo iniciativy si vlastní předčasnou invazi 35 připustil příliš mnoho slabin, obzvláště po slabé reakci na tah 40. Ale Martin nevedl útok zcela dobře a dlouho byly vyhlídky vyrovnané. Rozhodlo to, že jsem si zavčas neposílil kameny vlevo nahoře. Celkem zajímavý průběh byl trochu zakalen posledními tahy v zápisu, které byly mimo.“



# Společný komentář

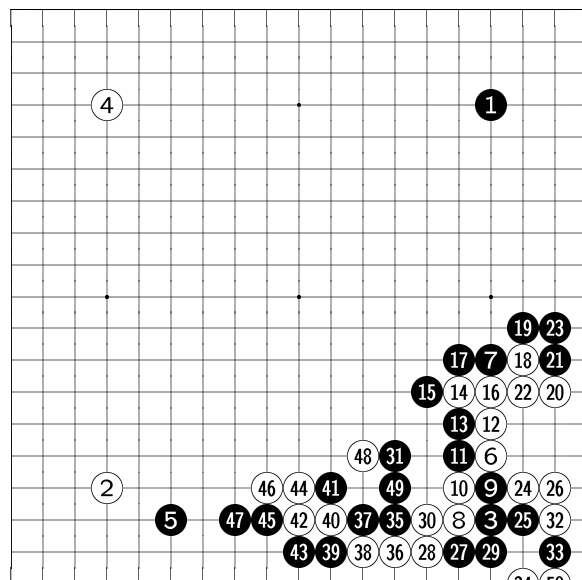
**Bílý:** Petr Cipra 4.Dan

**Černý:** David Holeček 4.Dan

**Turnaj:** Zlín, 8. 6. 2002

Bílý vyhrál vzdáním soupeře.

Názory jednotlivých hráčů jsou sladěny do jednotného komentáře.



**Diagram 1:** 1-50

6: Standardní je odskok od hvězdy nebo sevření.

7: Černý mohl zvolit raději *variantu 1*.

9: Špatně zvolené joseki, lépe hra z *varianty 2*.

13: Tah, jenž vede k horšímu výsledku za černého, lépe *varianta 3*.

14–30: Oba hráči prokazují znalost magického meče a volí nejlepší tahy. Bílého 30 ve *variantě 4* by černému umožnilo vynikající vliv.

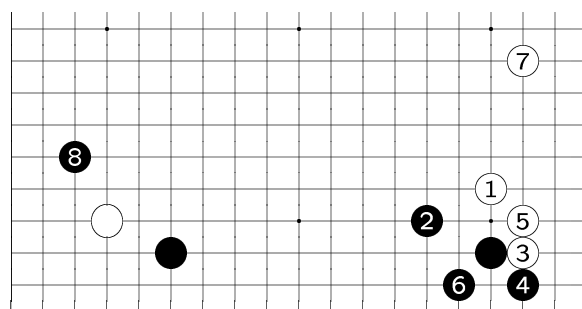
35: Zde se černý poprvé odchýlil od správného postupu (viz *varianta 5*).

39: Overplay (přehnaná hra) — černý se snaží donutit bílého ztratit tempo zajmutím rohu, ale bílého následný střih dobře funguje, ani *varianta 6* ale nedává černému dobrou pozici.

47: Až sem vynucené, jak si však nyní poradí bílý se situací, aby získal převahu?

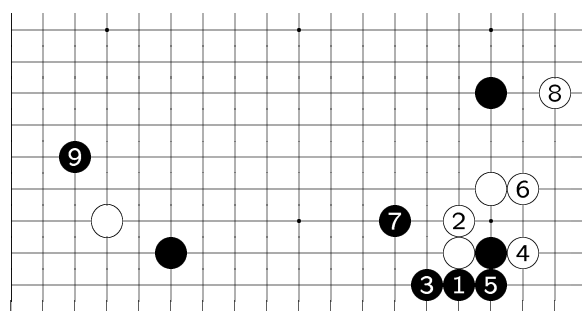
48: Asi druhý nejsilnější tah, viz *varianta 7*.

50: Možností je střih viz *varianta 8*.



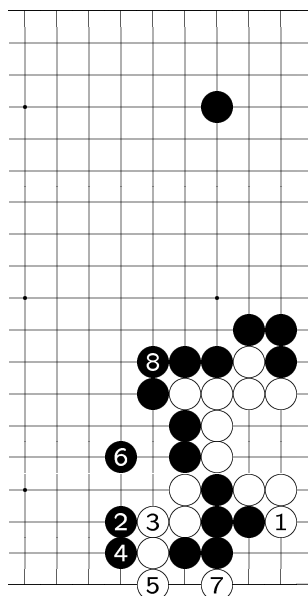
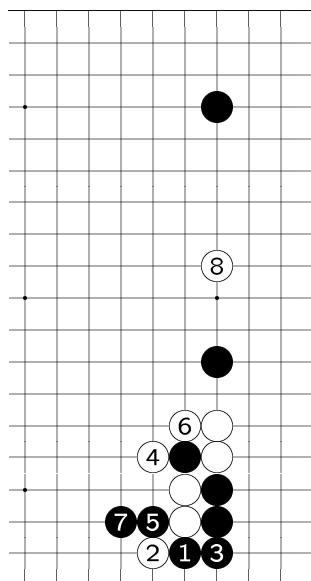
**Variant 1** k tahu 6

Černý se dostává k sevření.



**Variant 2** k tahu 9

Bílý ma napravo stísněnou pozici a černý se navíc dostává k pěknému sevření.

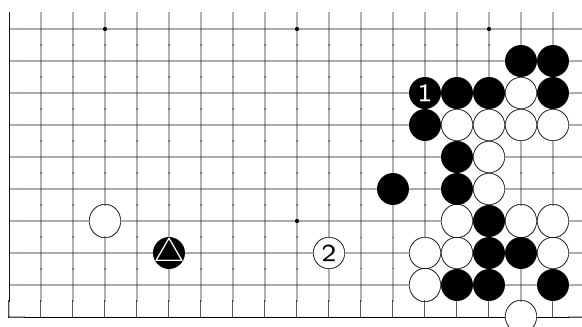


### Varianta 3 k tahu 13 (obrázek vlevo)

I když lepší, je černý nespokojen s nízkou pozicí na spodní straně (důsledek špatně zvoleného tahu 9).

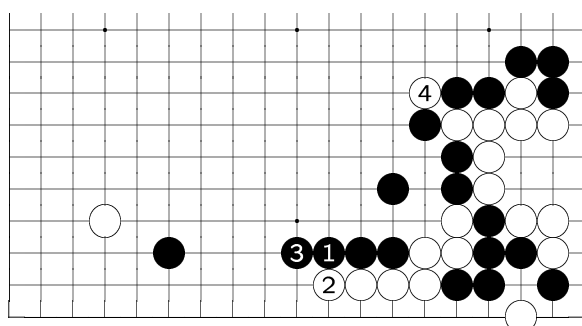
### Varianta 4 k tahu 30 (obrázek vpravo)

Léčka v „magickém meči“: po bílého 1 získá černý postupem do 8 perfektní vliv (23 bodů bílého se s ním nemůže srovnávat).



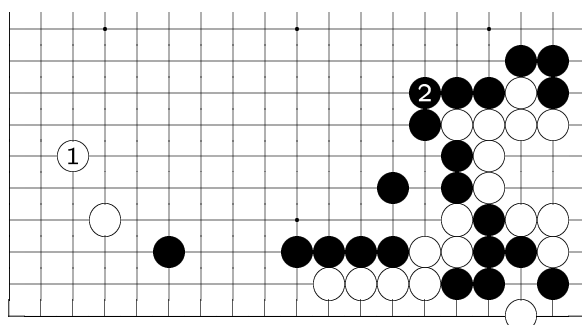
### Varianta 5 k tahu 35

Tah 1, dokončující joseki je doporučený Ishidou. Bílého 2 je ale pro bílého příliš dobré (přidává mnoho bodů rohovému území, pomáhá hvězdě a odděluje černého delta od černého vlivu vlevo) a proto se černý snaží tomuto výsledku vyhnout.



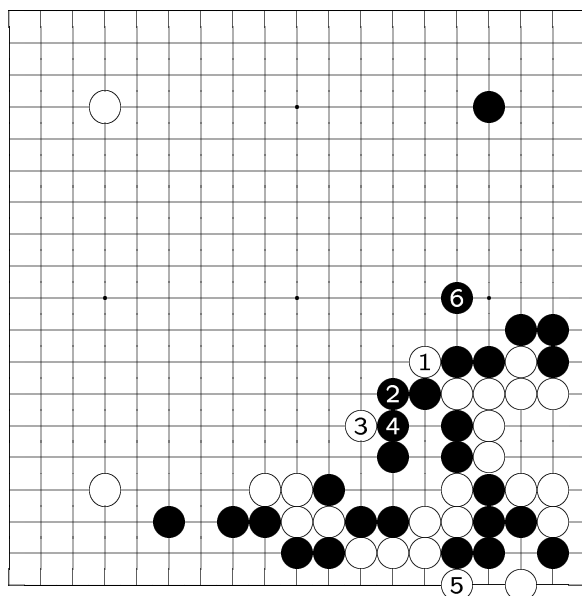
### Varianta 6 k tahu 39

Střih je důležitý, kdyby bílý hrál jako ve Variantě 6.1 pak je pozice přinejhorším vyrovnaná. Černý nemá proti střihu rozumnou protihru.



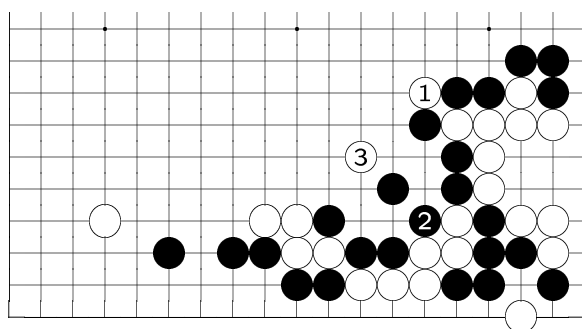
### Varianta 6.1 k tahu 4 ve Variantě 6

Černého vliv se snadno vyrovná bílému územnímu zisku v rohu.



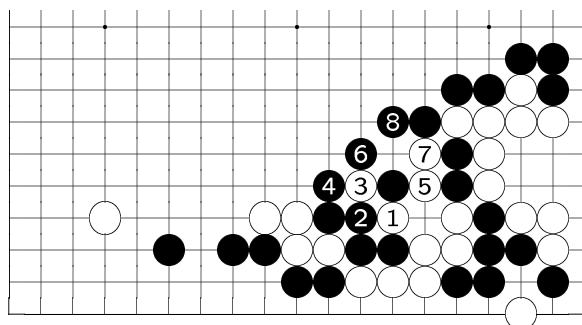
**Varianta 7.1** k tahu 48

- 1: Stříh je ten nejlepší tah.  
 2: Černý nemá jinou možnost (viz *varianta 7.1.1*).  
 6: Bílý má sice méně bodů v rohu než ve *variantě 7.2*, ale ušetřil tempo a navíc jeho čtyři stříhající kameny mají spoustu možností a ještě se černý musí obávat ají kamene 1.



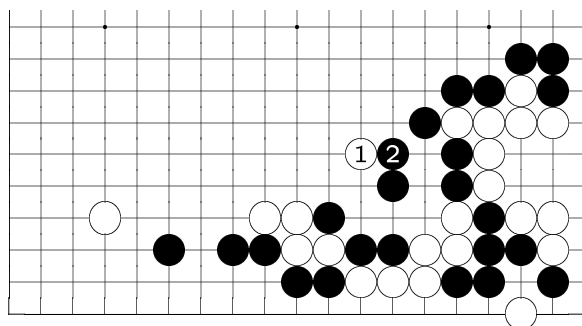
**Varianta 7.1.1** k tahu 1 ve Variantě 7.1

Když se černý pokouší bílého dobrat, narazí na pěkné tesuji bílého, na něž nemá odpověď.



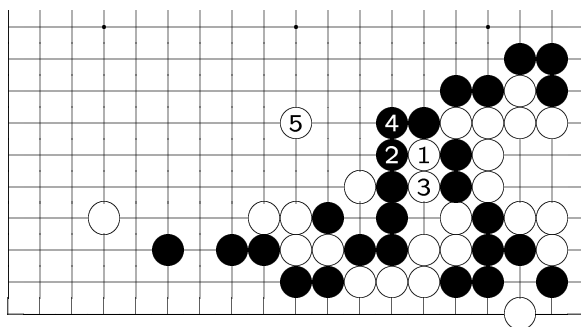
**Varianta 7.2** k tahu 48

- 6: Černý musí vybrat.  
 7: Velký úspěch pro bílého  
 8: Bílý zajetím dvou kamenů získal spoustu bodů (nemusí roh vybírat) a ušetřil tempo, ale v průběhu toho si černý stihl vybudovat pěknou zeď a téměř eliminoval stříh (4 bílé kameny jsou navíc skoro bez ají).



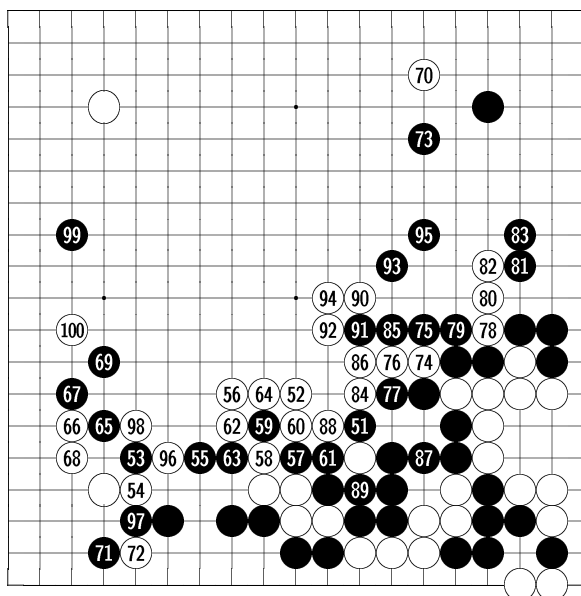
**Varianta 7.3** k tahu 48

Tento tah bohužel nefunguje díky přesné odpovědi černého.



**Varianta 8** k tahu 50

O trochu lepší než hra v partii (10 bodový zisk v rohu, ale více pokrytý střih černého).



**Diagram 2:** 51-100

52: Tento tah je možný jen díky střihu na 74.  
53: Černý nepřímo útočí na bílé kameny uprostřed. Honza si myslí, že je to správný tah, kterým černý nepřímo útočí na bílé kameny uprostřed. Naproti tomu David navrhuje sevření (viz *varianty 9 a 10*).

54: Toto je overplay, bílý měl raději následovat *variantu 11*.

55: Zbytečné — bloknutí přinese černému dobrý výsledek (viz *varianta 12*).

56: Tah na 62 nedává černému skvíz, to ale neznamená, že je lepší.

57-64: David tuto výměnu považuje za nutnou. Černý si během těchto tahů vytváří důležité oko. Honzovi se i přesto zdá sekvence předčasná. 65: Honza: „Lépe je *varianta 13*“, ale Jarek a David protestují: „Lépe je *varianta 14*“.

Honza: „Domnívám se, že zde jde pouze o rovnocenné varianty“.

Důležité: atari na 5 bílých kamenů nelze hrát — bílý odpoví keimou.

69: Nepřesnost — černý měl spojit pevně — pak totiž bílý musí obětovat tah na ožiti rohu.

70: Překvapivé, ale bílý roh je bezpečný, viz pozdější komentář.

72: Důležité tesuji, viz *varianty 15, 16, 17*.

87: Černý měl dát nejprve atari na 5 bílých kamenů, které může později dobře posloužit při boji v levém dolním rohu.

88: Lépe nehrát.

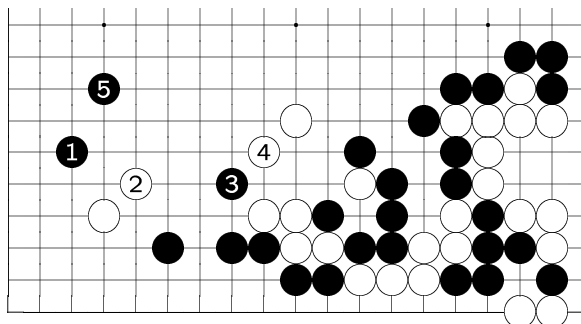
90: Obtížná situace pro bílého, nicméně tah 90 příliš snadno obětuje své 3 stříhající kameny vpravo.

95: Černý je v mírném vedení.

96: Bílý se rozhodl eliminovat aji ve svém rohu.

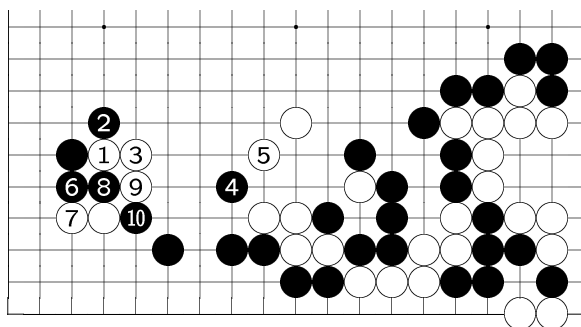
99: Mělo být o linku blíže, nechává možnost invaze ve své pozici.

100: Agresivní, ale zřejmě možné díky pevné pozici uprostřed.



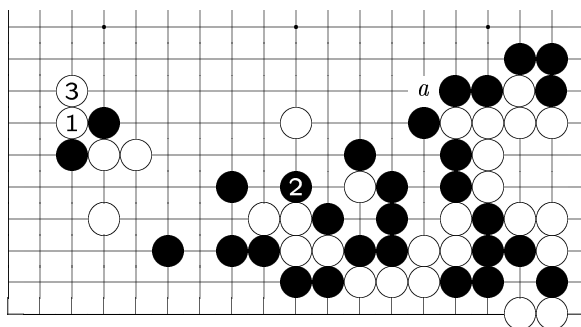
**Varianta 9** k tahu 53

Postup do tahu pět David označuje za úspěch černého. Ten je spokojený kvůli miai vzetí základny rohu a uzavření rohu.



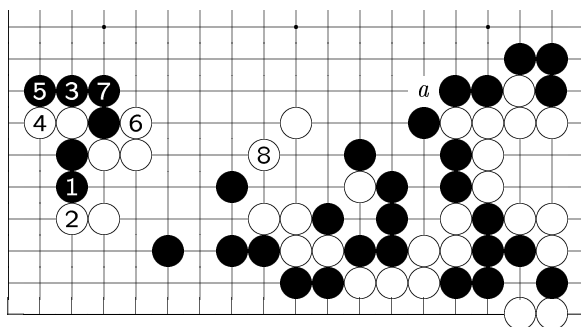
**Varianta 9.1** k tahu 5 ve Variantě 9.1

Bílý je v nesnázích, to ale pramení jen z toho, že odpověděl na tah 4 tahem 5.



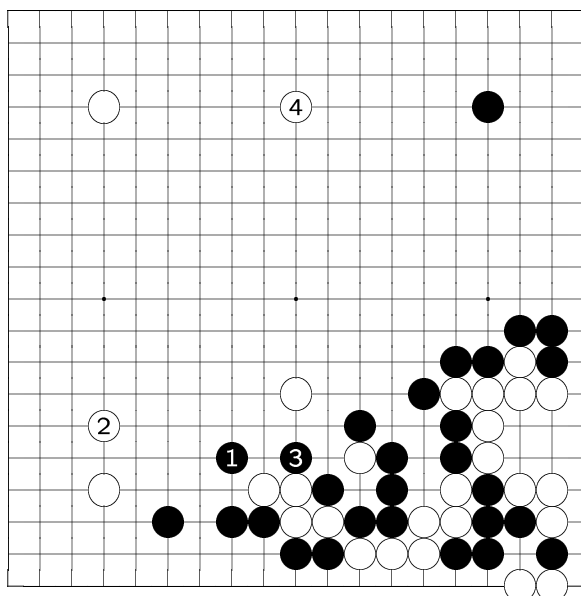
**Varianta 9.1.1** k tahu 2 ve Variantě 9

1: Bílý odpovídá stříhem.  
2: Nejlepší možný zajímavější tah, ale přesto...  
3: ...je bílý spokojen (stříh na A má stále aji na více než 10-ti bodové zajetí dvou kamenů).



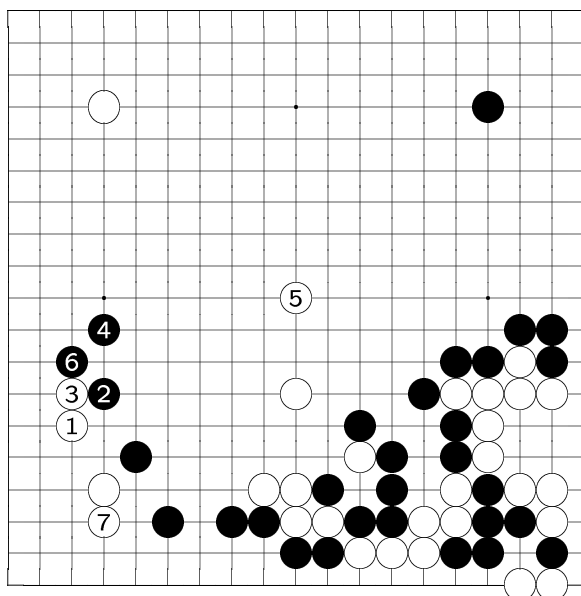
**Varianta 9.1.2** k tahu 5 ve Variantě 9.1

Velký úspěch bílého. Uzavřel černou spodní skupinu a těší se na stříh na A.



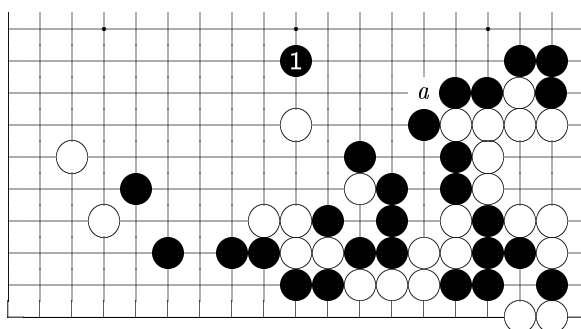
**Varianta 10** k tahu 53

1: Černý se proto pokusí zahrát nutící tah ještě před sevřením...  
2: Bílý nesmí zachraňovat — pak by fungovala *varianta 9.1.1*  
4: Bílý sice není tak pevný v levém dolním rohu jako ve *variantách 9.1 a 9.1.2*, ale za to získal tempo a obsadil bod 2 — je opět spokojený.



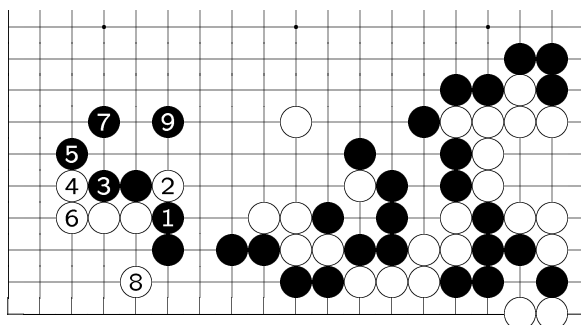
**Varianta 11** k tahu 54

Bílý je v rohu bezpečný a se svými středovými kameny zachází jako s lehkými (to se líbí Davidovi), ale průběh je příliš optimistický, viz *varianta 11.1*.



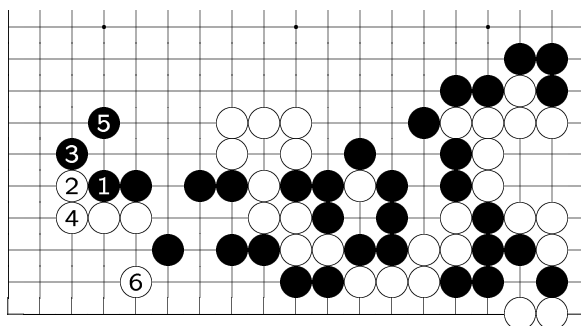
**Varianta 11.1** k tahu 2 ve Variantě 11

Černý musí ihned zaútočit ve velkém stylu (tím zároveň kryje střih na A).



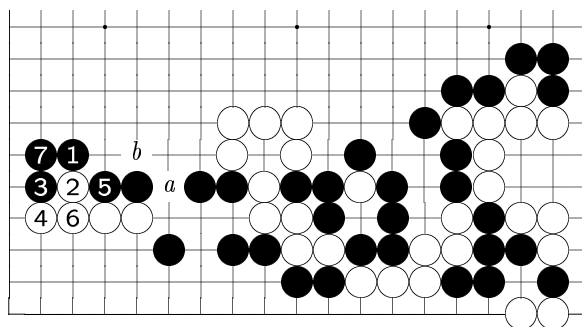
**Varianta 12** k tahu 55

Hra na 2 je nutné pokračování.  
Černý má drtivou převahu v centru.



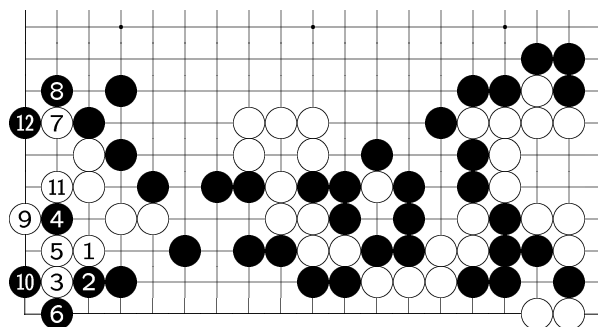
**Varianta 13** k tahu 65

Tato varianta je pro černého lepší.



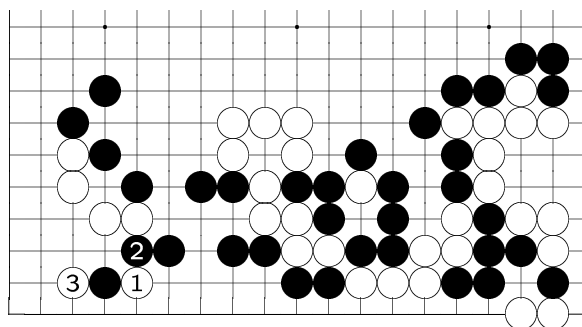
**Variant 14** k tahu 65

Když zahraje bílý 2 na A, černý odpoví B.



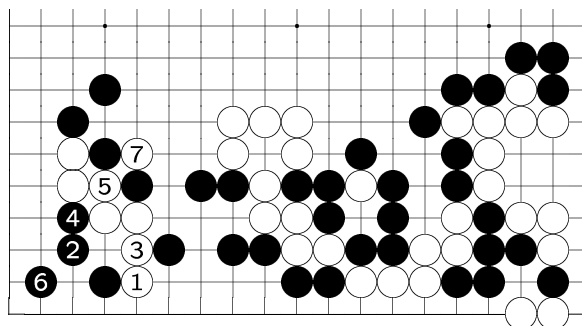
**Variant 15** k tahu 72

1: Tento tah nefunguje!  
12: Vede ke kó (které si samozřejmě černý nechává v záloze).



**Variant 16** k tahu 72

Po tahu 2 vše řeší přiložení na 3.



**Variant 17** k tahu 72

Černý ožívá, ale bílý se pohodlně prostřihá ven (zde je vidět nepřesnost přívěskového spojení).

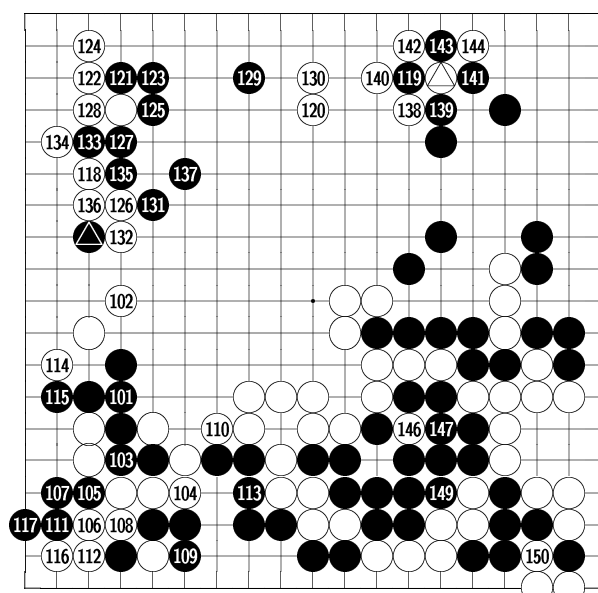


Diagram 3: 101-150

145 na 119,

148 na △

104: Černý nyní jistě lituje, že nedal atari na 113.

110: Bílý nemá čas na tah 110 ve *variantě 18*.

111: Mělo být na 114, čímž hrozí podpojením s horním kamenem. Odpoví-li bílý bloknutím, ušetřil černý tempo, neboť je živý bez dalšího tahu.

112: Sice velké, ale pouze koncovka — bílý měl obsadit klíčový bod 118.

113: Opět pouze koncovka, nejdůležitější je 118.

117: Pěkné tesuji černého zajišťující život.

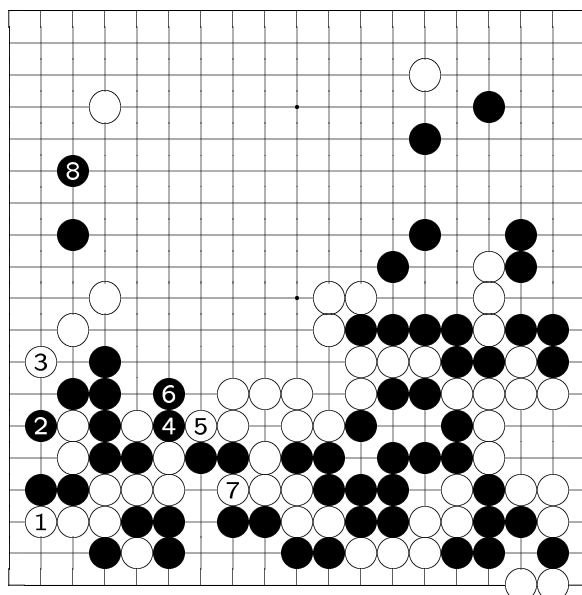
118: Bílý se ujímá iniciativy (partie je velmi vyrovnaná).

119: Zvláštní tah — nekryje sansan ani nepomáhá delta kamenu.

120: Perfektní — trestá černého 119 (skok na sansan ihned není tak dobrý).

122: Bílý nenavázal na pěkný tah 120, měl přiložit zvenku a tím partii definitivně rozhodnout ve svůj prospěch (viz *Varianty 19, 20*).

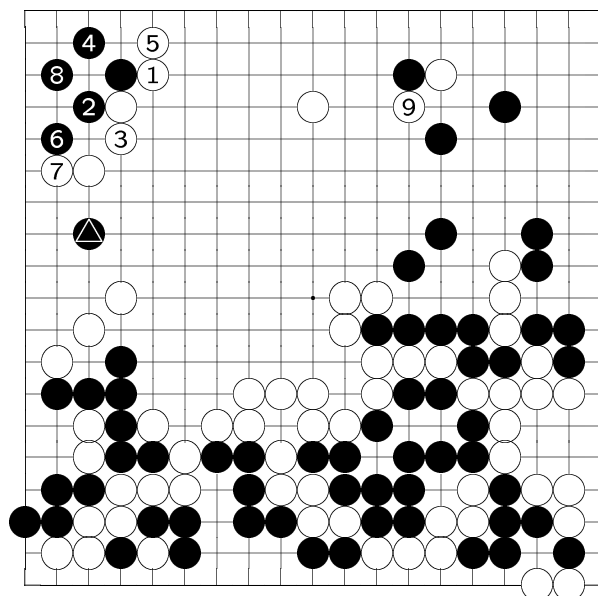
143: Rozhodující tah. Kdyby černý pouze sestoupil, zůstala by partie velmi vyrovnaná. Vzhledem k vysokému počtu hrozeb okolo svých tří zajatých kamenů na pravé straně nemůže bílý kó prohrát



Varianta 18 k tahu 110

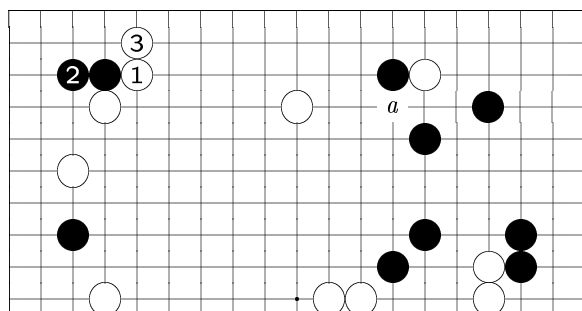
Bílý sice zabil 2 černé kameny a přivodil větší ztrátu černého rohového území, ale černý se dostává ke klíčovému tahu 8.





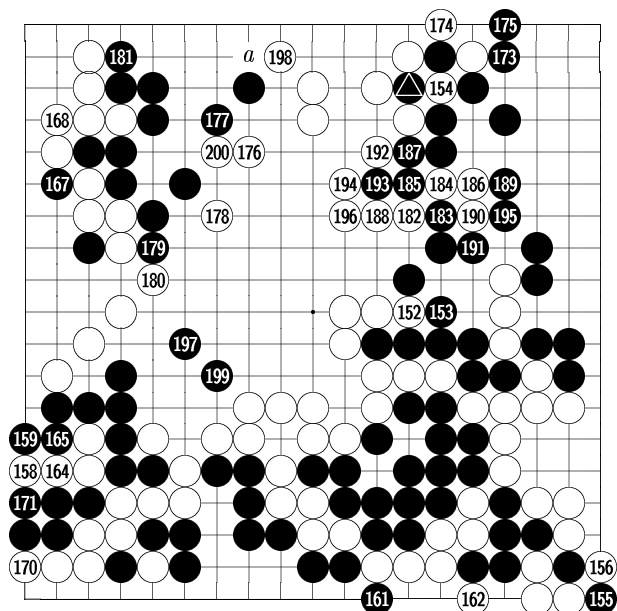
**Varianta 19** k tahu 122

Černý kámen delta je chycen ve velkém měřítku — bílý je na vítězné cestě.



**Varianta 20** k tahu 122

Bílý černého uzavře a následně se dostane k tahu na A — podobně jako v minulé variantě.



**Diagram 4:** 151-200

151 na ,

157, 163, 169 na 151,

160, 166, 172 na 154

199: Kdyby zahrál na A, pak pravděpodobně stejně černý prohraje o pár bodů. Nyní bílý vyhraje útokem na oslabenou skupinu.

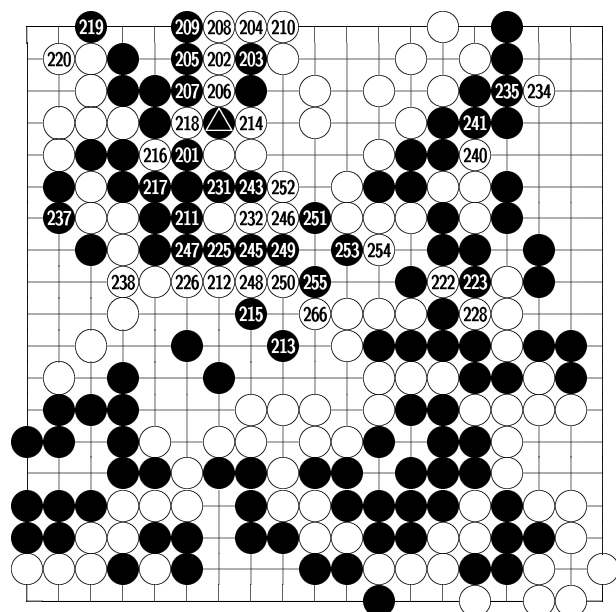


Diagram 5: 201-256

●221, ●227, ●233, ●239, ○244 na ▲,

○224, ○230, ○236, ○242 na ○218,

●229 na ○222

Zahájení této partie dominovalo komplikované joseki „Magic sword“. Měl jsem z něj vyjít hůře, ale nestalo se tak, protože soupeř nezahrál přesně. Střední hra partie byla poměrně technická. Kořením bylo občasné ignorování tahů oběma soupeři. Rozhodnout měla až koncovka hraná v bjójómi, ale je nutné podotknout, že finální výsledek mohl být jakýkoli.